

MangaZone
5
2ª Epoca
Julio 1997
450 Pts.
漫画ゾーン
Berserker S.L. Ediciones
Shonen Ai
Shojo Manga y
amor entre hombres
TOBAL 2
Toriyama para la PlayStation
Bakuretsu
Hunter
Llegan los
Cazadores de Magos

SUMARIO

10

Pasen y Lean

Las últimas novedades de manga en todo el mundo (bueno, más o menos)





Bakuretsu Hunter

Un repaso por la estupenda obra de Akahori y Omishi, que ha sido además lleada al anime por partida doble, tanto en una serie de TV como en una OVA.



32

Dragon Ball GT

Pues Son Gokuh le ha partido la cara a Super C-17, pero ahora se tiene que pegar... contra las mismísimas bolas de dragón. Si es que este chico no da pie con ídem.



47

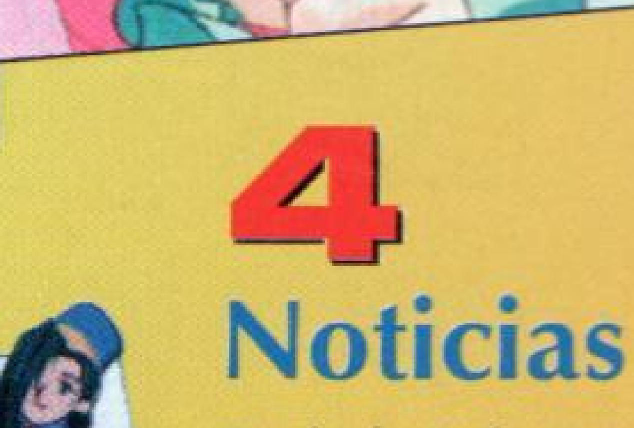
Pasen y Vean

Las últimas novedades de anime en todo el mundo (también más o menos)



Bishonen

El sojoo manga ha sido desde siempre el reino indiscutible de la mujer, pero cada vez son más los autores que van más allá de la mera historia de "chicas", y montan una "entre chicos".



4

Noticias

Toda la información que necesitas para estar a la última en todos los campos.

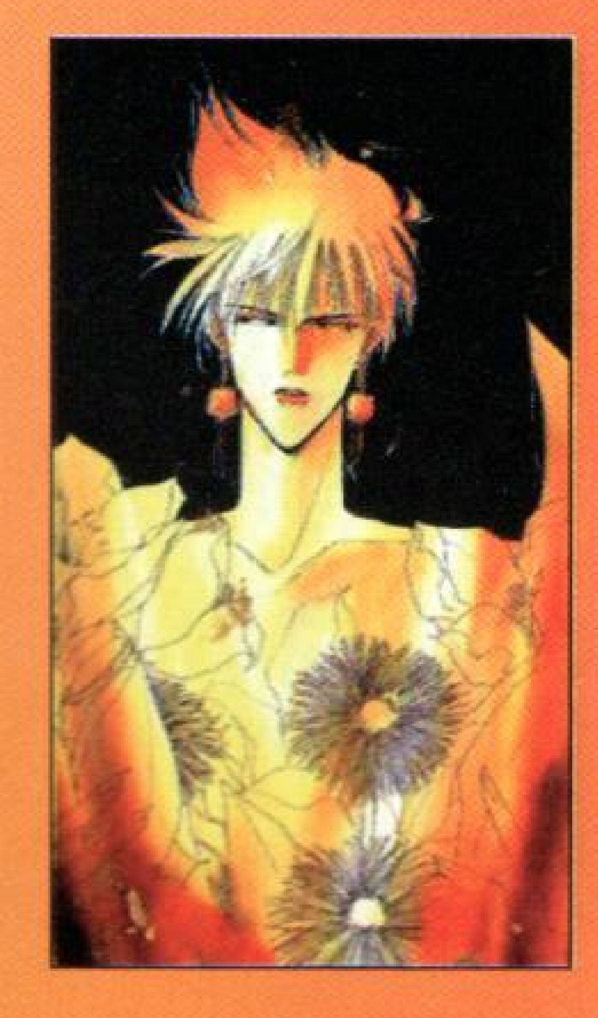




Rol Master

Cuando para empezar y acabar una campaña de rol mientras estudias la carrera, hay que repetir tres cursos.





—STAFF—

Edita: Berserker S.L.
Productores Asociados:
Equipo Berserker
Editores Asociados:
Jose Javier Martínez
Santiago Forés
Directores Ejecutivos:
Jose Javier Martínez
Luis Alís Ferrer

Dirección Artística:
Equipo MangaZone
Redactor Jefe:
Jose Javier Martínez
Investigación y traducción:
Luis Alís Ferrer
Infografía:
Jose Javier Martínez
Sergio "¿te traemos almóndigas?" Almagro
Juan Gómez Martín
Pedro "¿Almóndigas?" Almagro
Santiago Forés Calvo
Gonzalo B. Tello
Maquetación:
Santiago Forés Calvo
Jose Javier Martínez
Juan Gómez Martín
Colaboran en este número:
Carlos "aquella serie... Area 58" "Darkmind"
Gonzalo B. "ese *era* mi ordenador" Tello
Luis "mañana estaré a las 9 y media" Alís
J. Javier "acabaremos mañana" Martínez
Jacobo "vamos a karaokear" Molins
Gabriel "si no te gusta, lo borras" del Río
Eva "es que mañana me voy" Martínez
Juan Gómez "dame el fistroflóptico" Martín
Departamento de publicidad y relaciones públicas:
Ramón "Hoy, en casa, almóndigas" Almagro
Agradecimientos:
A Fernando por poner a nuestra disposición su inagotable colección de CDs, y a Ana Mª Meca por toda la colaboración prestada. Los que hablamos con Luis a la vez que tú te saludamos.
Lectores:
Deben ser muchos porque estamos recibiendo un montón de cartas contestando a nuestras encuestas, pero no les debe gustar mucho nuestra revista, porque por mucho que digan luego no se suscriben. Cobardes.

Impreso en España/Printed in Spain

Impresión: Arts Gráfiques Gacía Besó
Distribución: Samurai Ediciones, S.L.

Depósito Legal: V - 3202 - 1997

Editorial

La vida sigue igual, unos se marchan, otros llegarán... Pues sí, llega el verano, y con él vienen nuevos colaboradores, como Grabriel del Río y Jacobo Molins, que vienen a hacerse cargo respectivamente de las secciones Figúrate y Noticias USA. Desde luego han empezado con buen pie, demostrando ambos sus grandes conocimientos sobre el tema. Y se nos van algunos otros (parte de ellos volverán y parte no), que si las vacaciones, que si me voy tres meses a California, que si yo dos a Japón, que si el año que viene estaré en los E.E.U.Us, que si tengo una beca de ESPASMUS...

Cobardes.

Pero nosotros seguimos al pie del cañón, soportando los calores del verano (38 grados, Dios mío, quiero morir) y los que nos provocan ciertas señoritas que no se qué dicen que cazan, pero que como sigan así lo que van a cazar es una pulmonía, Jesús bendito, qué poca ropa las muy desvergonzás. En fin, un poco tarde porque hubo prioridades —por ejemplo *Evangelion*—, pero por fin hablamos de uno de los últimos éxitos del manga español: *Bakuretsu Hunter*. No podíamos quedarnos sin darle un buen repaso a esas tet... páginas de humor, aventuras y tet... sigh, en fin.

Además, y sin que sirva de precedente, dedicamos tres páginas a la sección de videojuegos para que podáis disfrutar en toda su gloria de las imágenes de lo último de **Akira Toriyama** para la PlayStation de Sony: *Tobal 2*.

Y como último plato fuerte, una mirada al mundo del manga visto desde los ojos de algunas mujeres muy especiales: el shonen ai o bishonen, amor homosexual en las páginas de los cómics japoneses, de la mano de otra mujer (al menos así se identificó al bajar del platillo).

Por cierto, **DAVID RUIZ TOMÁS de Castellón**, guapín, la próxima vez que participes en un concurso, manda tus datos para que si ganas te puedan enviar el premio, ¡so zompo! Aquí estamos, con cuatro flamantes ganadores de la colección Gran Volumen de Norma bizcos de tanto leer sus mangas regalaos, y tu paquete aquí, huérfano de destinatario y con tres o cuatro desconsiderados volando en círculos sobre él. Yo de tí nos mandaría una carta con todos tus datos PERO YA, antes de que esta gentuza decida que si no has puesto tu dirección en la postal es porque no querías el premio y se repartan tu colección.

J. Javier Martínez
(¿vacaciones? Creo que sí me fui una vez, hace aaaaños, cuando estudiaba...)



Fe de Erratas

Sí, una metida de pata histórica, MEA CULPA, el dibujante de Bakuretsu Hunter no es Satoru Akahori sino Ray Omishi, qué pasa, la culpa es del anestesista que no midió bien la dosis, pero en el juicio me dijeron que si me esforzaba mucho mucho podría volver a cerrar la boca y así ya no se me caería la bab... saliva.

Por otro lado, cuando hicimos el reportaje sobre el Salón del Cómic '97, llamamos incorrectamente al evento Ficomic '97, cuando el nombre oficial y correcto es el anterior. Había pensado en decir que es que me quedaba muy largo el nombre, que así parecía más técnico, más oficial... y luego va la competencia y dice: Salón '97, y ya me han jodido la excusa (mumble, fumble).

NOTICIAS JAPÓN

FLASH NEWS

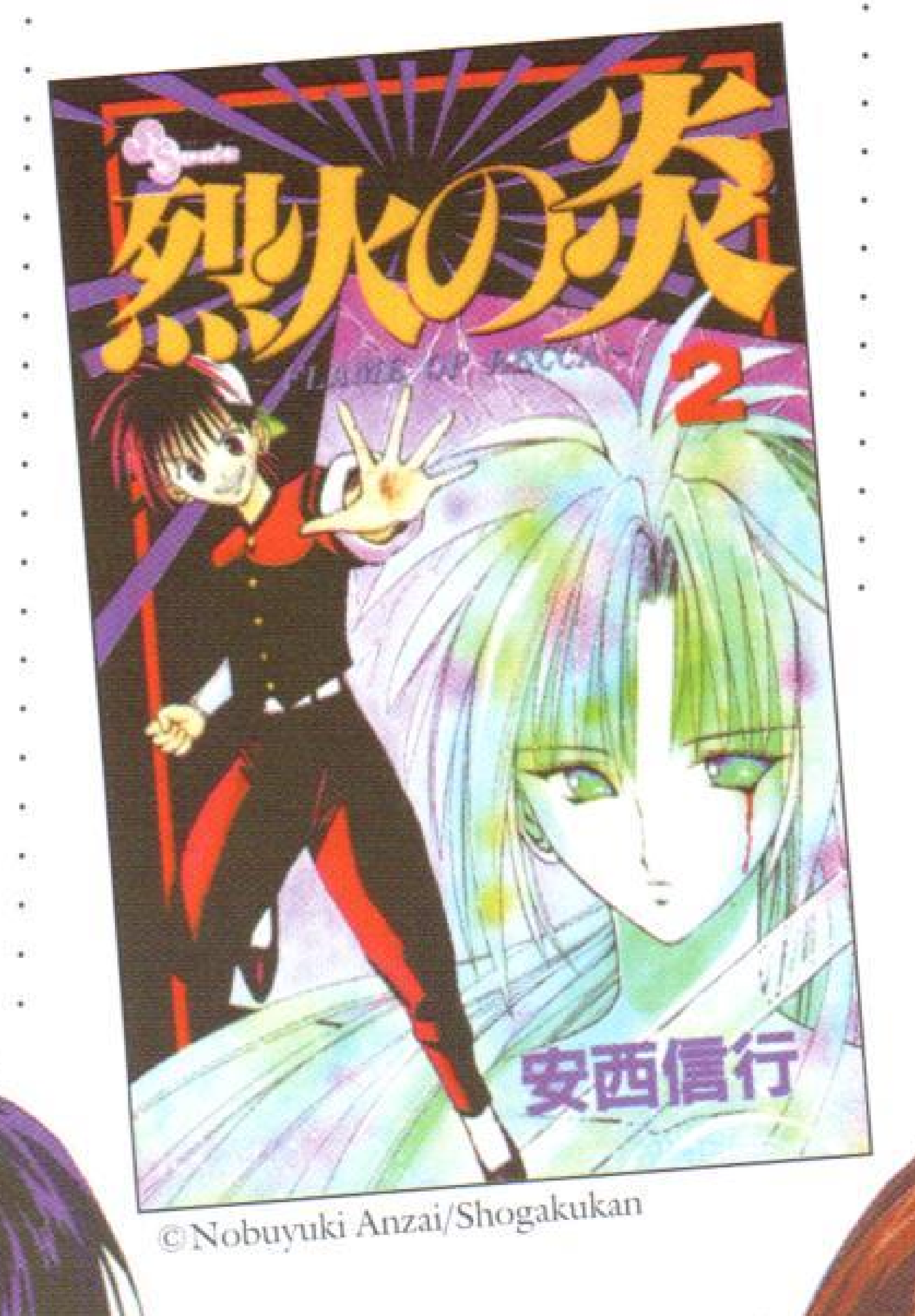
—A través de su sello de software Popcom Soft, Shogakukan pone a la venta en Japón *Intron Depot D*, un Cd-Rom que, en sus dos versiones para Windows o Macintosh, reune las ilustraciones en color realizadas por el insigne mangaka e ilustrador **Masamune Shirow** para el libro de ilustraciones *Intron Depot* editado por Seishinsha. Lo que no sabemos todavía es si contienen sólo esas ilustraciones o si hay imágenes nuevas, lo cual sería de agradecer. Por lo pronto los dibujos que ilustran las dos ediciones son inéditos, por lo que es probable que puedan verse las últimas virguerías en color realizadas por **Shirow**. Ambas versiones se venden por un precio cercano a ¥6.800 y vienen con una alfombrilla para el ratón de regalo.



—Y para seguir con los CD-Rom: Beam Club, una empresa dependiente de Bandai, lanza al mercado la base de datos híbrida para Mac y Windows en CD-Rom *Super Robot Densetsu*, una completísima compilación de la información de siete de las más populares series de anime de

Las Llamas de la Ola de Fuego

Así de espectacular es el título de la nueva serie de anime producida por el estudio Pierrot. *Rekka no Honou* (o *Flame of Recca*, como también es conocida en Japón) es una historia de ninjas modernos basada en un popular manga de **Nobuyuki Anzai** que lleva un tiempo publicándose en el semanario de manga Shonen Sunday de la editorial Shogakukan. El protagonista de la serie es Rekka Hanabishi, un adolescente alumno de escuela superior que ha heredado de su familia los conocimientos y las habilidades mágicas de los ninjas. Una de sus principales tareas será proteger a la princesa Yanagi Sakoshita, compañera de clase de Rekka. Junto a él varios de sus compañeros juegan el papel de diversos tipos de guerreros, y la colaboración entre todos ellos será un elemento importante a la hora de enfrentarse a los enemigos. El ambiente y el estilo de *Rekka no Honou* recuerdan poderosamente a la famosísima obra de **Yoshihiro Togashi** *Yu Yu Hakusho*, publicada por Shueisha. Existe el mismo ambiente de elementos sobrenaturales, fantasmas y demás parafernalia en las dos obras, y además el estilo de ambos dibujantes es bastante similar. Parece que el Studio Pierrot, que realizó el anime de *Yu Yu Hakusho*, ha querido repetir su éxito con una obra de similares características. Sin embargo, técnicamente habrá un verdadero abismo entre *Yu Yu Hakusho* y *Rekka no Honou*. En la última la calidad de la animación será altísima y en las escenas de lucha se hace buen uso de los gráficos computerizados. En cuanto a la historia, el director **Noriyuki Abe** nos cuenta que "*el entorno general de la serie es de acción, pero hemos conseguido aunarlo con momentos dramáticos y cómicos a la vez*". La serie comenzó a emitirse en la cadena Fuji TV el día 19 de Julio, y cuenta con un atractivo diseño de personajes de **Mari Kitayama** que es fiel al estilo de **Anzai** y que incluso lo mejora.



© Nobuyuki Anzai/Shogakukan

Nuevo Tenchi Muyo!

Ya os hablábamos hace un par de meses de la nueva serie *Shin Tenchi Muyo!*, la nueva entrega de la comedia estudiantil de aventura fantástica creada por AIC y Pioneer LDC. La nueva serie que comenzó a emitirse el pasado mes de Abril y que ya va por su episodio 12 supone un cambio radical con respecto a las anteriores entregas en forma de películas, OVAs, CD Drama y demás ediciones multimedia. La presentación del nuevo personaje femenino Sakuya Kumashiro, una belleza compañera de clase de Tenchi, ha sido una de las mayores revoluciones. Parece estar interesada en Tenchi (como casi todas

Fuuko Kirisawa
Estudiante de técnicas ninja que vive en el mismo dojo que Rekka. Amante de la pelea y muy habil con las artes marciales, posée un brazalete mágico que le otorga un gran poder. Gracias a él derrotó en una ocasión al propio Rekka.

Rekka Hanabishi
Alumno de primer curso de escuela superior y estudiante de las técnicas de lucha ninja. Utiliza como armas unas bolas explosivas creadas por su padre. Domina la técnica de proyectar fuego ninja de su brazo derecho, en cuyo antebrazo lleva una coraza mágica.

Yanagi Sakoshita
Hermosa joven que tiene la habilidad de curar con sus manos. Rekka le llama «Princesa» y a pesar de mostrar una personalidad inocente e infantil, muestra una irrefrenable atracción por el «ardiente» Rekka Hanabishi.

Rekka no Honou
© Nobuyuki Anzai/
Shogakukan·Fuji TV·Studio Pierrot

las féminas de la serie) pero juega más limpio que las demás, además de ser más tranquila y normalita. Para mas inri, Yugii, la villana de la serie, tiene un extraño interés en que Tenchi y Sakuya estén juntos... ¿ocultará algo esta monada? Mientras tanto Sasami y Aeka siguen disputándose a Tenchi a la vez que las otras chicas (Ryoko, Kiyone y Mihoshi) cambian radicalmente su forma de ser, mostrando su lado más oscuro. La calidad de animación de la serie es altísima, con muchos detalles en las escenas y un nivel cercano al film estrenado el pasado verano *Tenchi Muyo! IN LOVE*. Por su parte, el diseño de los personajes y la dirección de animación, excelentes ambas, han sido realizadas por **Bujo** (muy probablemente un seudónimo).

Para poner la guinda al pastel y acabar de confirmar el imparable tirón del que goza *Tenchi Muyo!* en Japón, tenemos un segundo filme animado que continua con *IN LOVE* y se titula *Tenchi Muyo! -Manatsu no Eve-*, y éste se estrenará el próximo 2 de Agosto en salas de todo el país, junto con el también nuevo film *Slayers Great*.





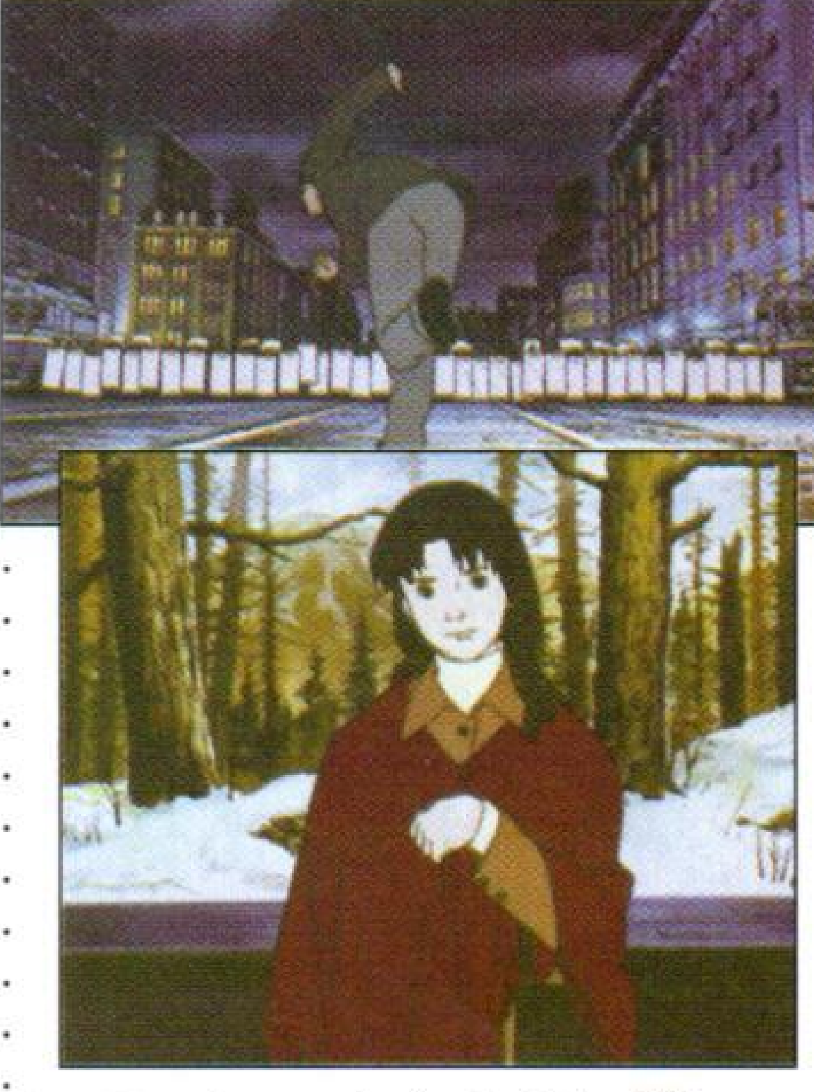

Shin Tenchi Muyo!
© 1997 AIC/Pioneer LDC·Sotsu Agency·TV Tokyo

Avalancha de proyectos

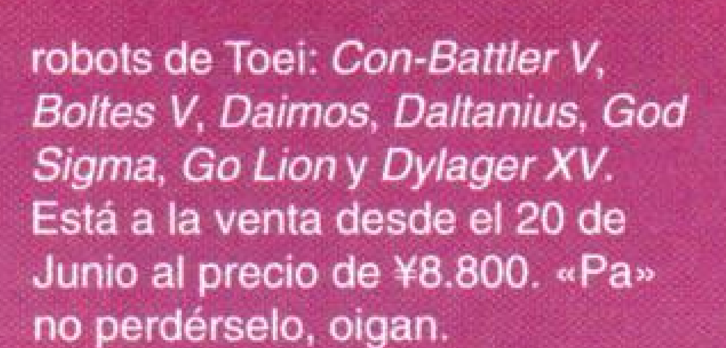
Los proyectos de filmes animados japoneses que pueden hacerse realidad en un futuro presentan un panorama realmente jugoso, sobre todo en su vertiente más adulta. Gente como **Mamoru** «Ghost In The Shell» **Oshii** o el incombustible **Katsuhiro Otomo** están preparando diversos largometrajes siempre con la ciencia ficción como la piedra angular de todos ellos.

Bandai Visual presenta *Hito Ookami*, el nuevo proyecto basado en un trabajo de **Mamoru Oshii**. El director de este largometraje de anime es **Hiroyuki Okiura,** pero el autor y realizador del guión es el propio **Oshii**. Con un tratamiento gráfico mucho menos recargado en detalles que *Kokaku Kidotai* (*Ghost in the Shell*), pero que en el uso del color recuerda mucho el aspecto sombrío de ésta, *Hito Ookami* nos cuenta una historia alternativa de un Japón asolado por la guerra y en el que una joven mantendrá una inusual vivencia con un soldado. El film ya está en labores de post-producción y se estrenará probablemente a principios de 1998. **Oshii** también prepara una película de acción real llamada *D2* que se estrenará en 1999 y en la que primará el uso de efectos especiales.


Hito Okami
© Mamoru Oshii·ING·Bandai Visual

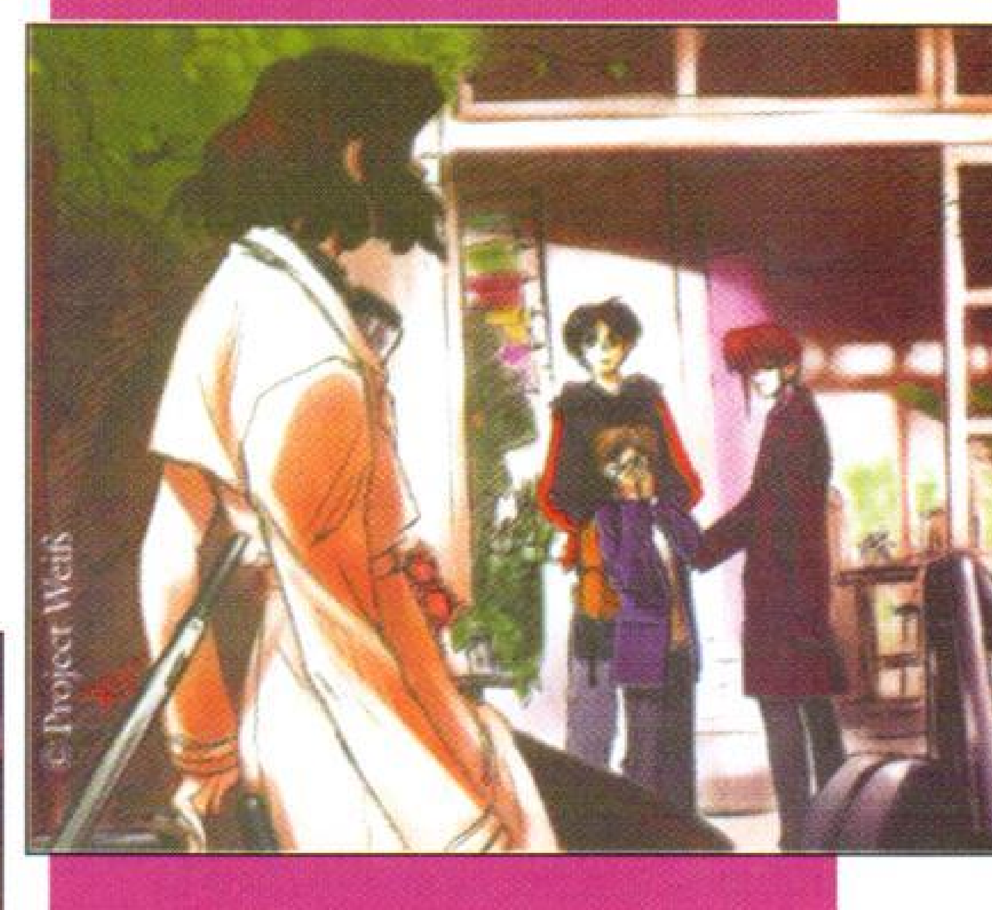


Koji Morimoto, director vanguardista que realizó uno de los cortos de *Robot Carnival* tiene dos proyectos entre manos. Por una parte ya se ha estrenado en TV Tokyo *Eikyuu Kazoku* (*La familia eterna*), una serie humorística que consta de 53 episodios de treinta segundos cada uno. Su otro gran proyecto que aparecerá en

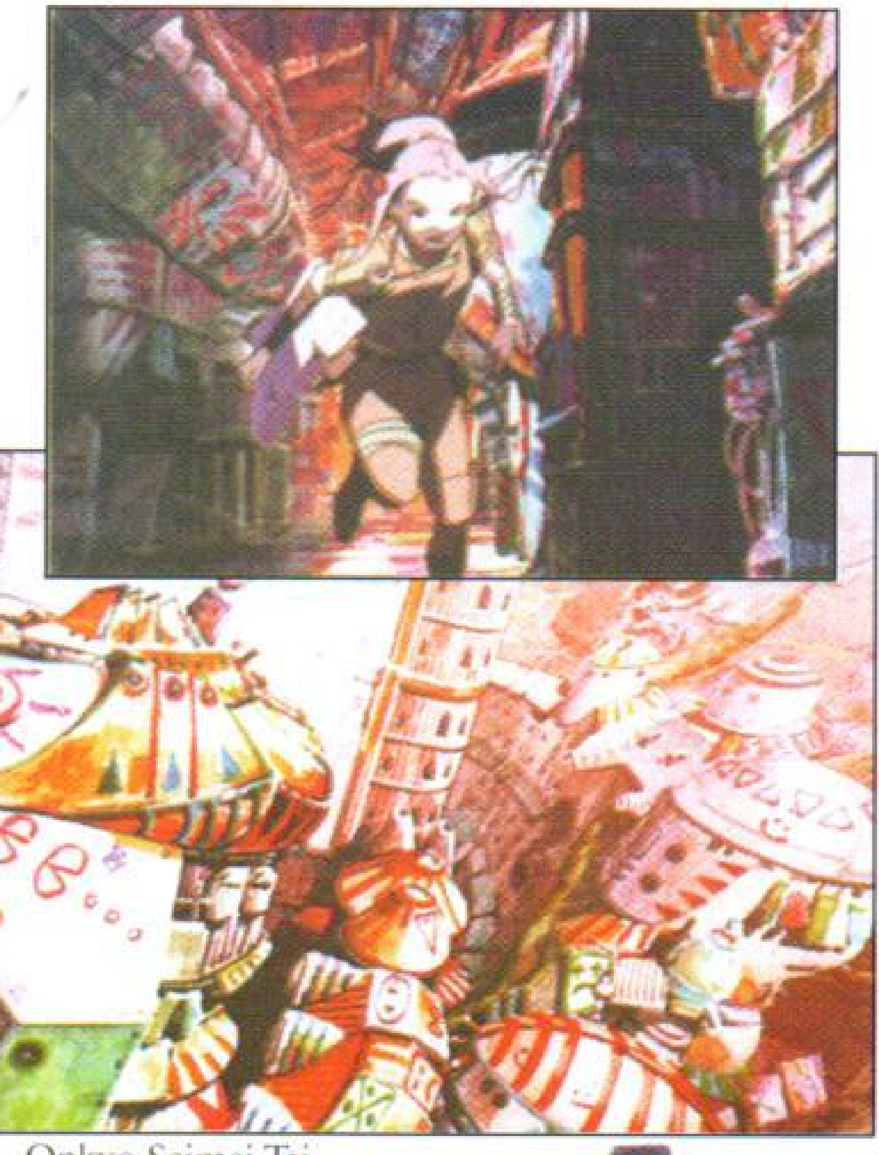

robots de Toei: *Con-Battler V, Boltes V, Daimos, Daltanius, God Sigma, Go Lion* y *Dylager XV*. Está a la venta desde el 20 de Junio al precio de ¥8.800. «Pa» no perdérselo, oigan.



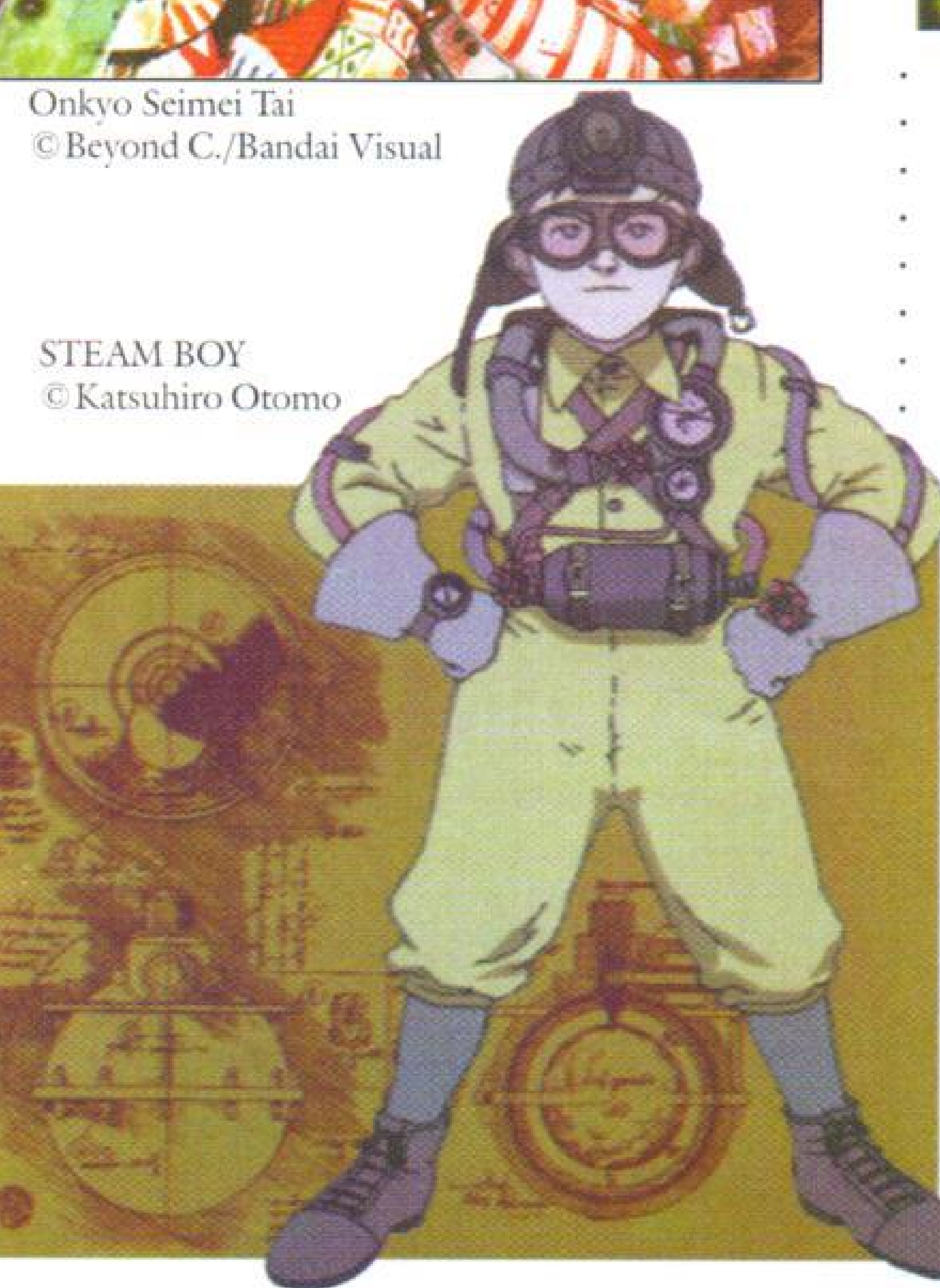
—Ya os hablábamos de *Weiß* (se pronuncia «vais») en las anteriores Noticias Japón: pues bien, acaba de comenzar a serializarse en el Animage de Julio un relato basado en las situaciones creadas por **Kyoko Tsuchiya**. Esta famosa artista de shojo manga (diseñadora de personajes de la nueva OVA de *Gall Force*) realiza la versión en cómic de las aventuras imaginarias de los miembros del grupo (¿se puede hacer eso?; creo que sí, después de ver la serie de animación norteamericana *New Kids On The Block*...). Dicha artista también ilustra este relato cuyo argumento base ha sido ideado por **Takehito Koyasu**, el frontman de la banda y se supone que el miembro más veterano, carismático y ¿guapo? de este grupo de música. Habría que oir qué carajo de música hacen (...esos jodidos amarillos —JJ).


© Project Weiß

—Con motivo del 15 aniversario de *Macross* se celebra el 17 de Agosto en un salón de eventos de Tokyo un acontecimiento conmemorativo compuesto por un concierto especial con la actuación del grupo Fire Bomber (es decir, los actores de doblaje) de *Macross 7* y con la aparición estelar de la estrella invitada **Mari Iijima**, la inmortal y deliciosa voz de Lynn Minmei. El ticket para el evento es de ¥5.000, y os aseguro que valdrá la pena.



Onkyo Seimei Tai
© Beyond C./Bandai Visual



STEAM BOY
© Katsuhiro Otomo

Eikyuu Kazoku
© Beyond C.

un futuro relativamente próximo (no se ha confirmado la fecha) es el largometraje de anime *Onkyo Seimei Tai Noiseman* (*Brigada de existencia acústica Noiseman*), la historia de un futuro en el que la cantidad de sonido es la principal preocupación de sus habitantes, para lo cual se crea una brigada especial que intenta controlar los niveles de contaminación acústica. Sin embargo, las cosas se complicarán cuando se empiece a desentrañar el origen sobrenatural y fantasmagórico de los sonidos. En ambos casos **Morimoto** ha realizado los trabajos la dirección y el diseño de personajes, convirtiéndolos en obras ciertamente personales a todos los niveles.

Por su parte, **Katsuhiro Otomo** prepara su filme animado *Steam Boy*, de temática fantástica que se estrenará en 1999, y también está realizando el guión de un largometraje basado en el manga de **Osamu Tezuka** *Metropolis* que será dirigido por el veterano **Rin Taro** (recientemente realizó las labores de dirección en la película *X* el pasado año). Por si fuera poco también hay un acuerdo con el director **Hirotsugu Kawasaki**, que realizó uno de los cortos de *Memories*, para realizar un filme animado aunque tanto el título como la temática y la fecha prevista para el estreno se desconocen por ahora.

Toei Anime Fair edición estival

Y es que no puede pasar una estación como el veranete sin su correspondiente Toei Anime Fair. Por si alguien no sabe o no se acuerda o ha llegado tarde, lo explicaremos de nuevo. La Toei Anime Fair es un festival de anime que tiene lugar en todo Japón y en muchas salas de cine distintas. Se produce un estreno conjunto de dos o tres filmes de animación distintos que normalmente se proyectan uno tras otro, para lo que se compra una entrada genérica. Dentro y fuera de una sala donde se celebra una Toei Anime Fair se despliega un considerable tinglado de tenderetes vendiendo merchandising, de gente disfrazada de personajes de las películas y de cualquier otra actividad que pueda concebirse en torno a los protagonistas de las películas de turno.

La edición del verano de 1997 comienzó el día 12 de Julio y se compone de tres filmes más un corto: algunos de los títulos coinciden con los que se han podido ver en la edición de primavera. Como estrella del festival tenemos el primer largometraje de *Cutey Honey Flash*. El remake al estilo *Sailor Moon* de la obra clásica de **Go Nagai** parece que va por buen camino, y aunque los índices de audiencia no son como para echar las campanas al vuelo (ni en la zona de Tokyo ni en Osaka se encuentra entre las 10 más vistas), la respuesta de los fans ha sido satisfactoria y la han situado en la quinceava serie preferida por los aficionados. El debut en cine de las «guerreras del amor», como se ha dado en llamar a Honey y a sus 7 transformaciones, protagonistas de esta película, tiene un especial énfasis en las escenas de acción que enfrentan a las *Ai no Senshi* contra Panther Claw, la villana de la serie que pretende apoderarse de una cápsula mágica para apoderarse del mundo mundial en una historia original creada especialmente para esta ocasión. El filme, de tan sólo 40 minutos de duración, se titula simplemente *Cutey Honey Flash* y está dirigido por **Kenji Sasaki**, mientras que las labores de diseño de personajes y dirección artística en general son de la artista que ha realizado la revisión del clásico, **Tomokako Hanzaka**.

El segundo filme estrenado, también de 40 minutos, es *Jigoku Sensei Nuubee —Kyofu no natsuyasumi!! Youshi no umi no densetsu* basado en el manga de **Sho Makura** y **Takeshi Okano** que se publica actualmente en el Shukan Shonen Jump, en el que el profesor del infierno y sus compañeros realizarán un peligroso viaje a la isla Kumo. Completan el cartel del festival un nuevo filme de 25 minutos de *GeGeGe no Kitaro* basado en el manga clásico de **Shigeru Mizuki** y un corto de 10 min. basado en los famosos personajes virtuales *Tamagotchi: Honto no Hanashi* (*El verdadero relato del Tamagotchi*), que servirá para promocionar la segunda generación de mascotas virtuales que recientemente ha aparecido en Japón.

Luis Alís Ferrer



Tamagotchi
© BANDAI 1996·1997/Toei Doga

Cutey Honey Flash
© Dynamic Planning·Tomokako Hanzaka·TV Asahi·Toei Doga

Jigoku Sensei Nuubee
© Sho Makura·Takeshi Okano·Shueisha·Toei Doga

GeGeGe no Kitaro
© Mizuki Pro·Shueisha·Toei Doga

NOTICIAS USA

Pues bueno, no parece que las cosas hayan sufrido muchas variaciones desde hace un mes al otro lado del Atlántico. O al menos en lo que a publicaciones de manga se refiere.

Dark Horse continúa con la publicación de sus series, que no son más que dos en este momento, *Drakuun: The revenge of Gustaf* y *Gun Smith Cats: Shades of Grey*. La primera llega al número 2 mientras que la segunda concluye en este número 5. Parece que los aficionados yanquis tendrán que esperar un poco para seguir disfrutando de los automovilísticamente inverosímiles esfuerzos narrativos del señor **Kenichi Sonoda**. No contentos con esta escasez de títulos, los responsables de la editorial del logotipo del caballo nos deleitan con las aventuras de Urd y compañía en sendos tomos recopilatorios de la serie *Oh My Godess!* Pues vaya.

No obstante en lo que a publicaciones de tebeo japonés (uséase manga) se refiere, la editorial líder en los USA sigue siendo, y por mucho tiempo, VIZ. *Ranma ½* (parte 6 #10), *Battle Angel Alita* (parte 8 #4), *Maison Ikkoku* (parte 7 #3) y *The return of Lum*



(parte4 #2) son ya clásicos entre los clásicos dentro de esta editorial, con el permiso de las revistas Manga Vizion (vol.3 #9) y Animerica (vol.5 #9). *No Need for Tenchi*, de cuyas aventuras ya ha podido disfrutar el público español, también puede presumir de longevidad, pues ya va por el número 4 de la tercera parte. Más jovencitas, pero no por ello menos reseñables son series como *Patlabor* (#3), tan anhelada por el público hispano, o la post-apocalíptica *Eat Man* de **Akihito Yoshitomi** que llega a su segundo número. Aunque sin duda, uno de las tebeos más atractivos de este mes será la sexta entrega de *Inu Yasha: A Feudal Fairy Tale*, de la inevitable y genial **Rumiko Takahashi**. Si bien Dark Horse podía buscar en la edición de retapados la solución a su escasez de títulos, no ocurre así con VIZ, que sin embargo tampoco parece querer quedarse a la zaga en esta faceta. Prueba de ello es la publicación de tres tomos, uno de *Sanctuary* (genial), otro de *Licanthrope Leo* (patético), y otro con la conclusión de *The Kumomaru Chronicles* llamado *Samurai Crusader: Sunrise Over Shangai*. Y por si éramos pocos parió la burra, y este mes también hay novedad; nada menos que *Neon Genesis Evangelion*, que además



presentará dos formatos diferentes, uno de ellos de lujo, en lo que es una estrategia de marketing al más puro estilo americano.

Ahora bien, no sólo son las editoriales más importantes las encargadas de publicar material japonés en los USA. Prueba de ello es la publicación de las nada despreciables *New Vampire Miyu* y *Flag Fighters* por parte de la editorial Ironcat Studios, que toca así dos temáticas tan dispares como son el terror y los puñetazos incontenidos. Lo intenta también pero no lo consigue Blackout Comics, con la publicación de un pseudo manga americano llamado *Hari Kari: Manga Adventures*. Pues bien, ni manga ni adventures. El responsable de esta aberración es **Jeremy Castro**, que mejor hubiera hecho yéndose a Cuba a fumar puros con su primo Fidel. Algo parecida es la aportación de la editorial VR Enterprises, que insiste con la serie *Tech High*, que ya va por el número 3. Con lo fácil que debe ser hacer algo como lo que hace la pequeña CPM, que lanza otro mes más dos series del afamado **Satoshi Urushihara**, *Plastic little*



(#2) y *Chirality* (#7), series en las que su autor hace alarde de su buen hacer como dibujante (aquí todos lo conocemos ya por *La Leyenda de Lemnear*). También CPM sigue con los espíritus y las espadas de **Yu Asagiri** y su obra *Midnight Panther*, ya con media docena de números en el mercado (*ojo, que es shojo manga —Luis*).

En lo que a animación se refiere, también hay movimiento. VIZ pondrá a la venta una nueva OVA de *Ranma ½* titulada 'Back to the Happosai', tan histriónico e hilarante como siempre. También, en colaboración con Orion Home Video, han hecho posible el lanzamiento de la película *Adieu Galaxy Express 999*, basada en la obra del insigne **Leiji Matsumoto**, con un tren intergaláctico como eje principal de la acción. Sin embargo, dos de las novedades más sonadas para este mes no son responsabilidad de VIZ Video, sino de US Manga Corps. Una de ellas es la genial OVA de **Osamu Dezaki** *Black Jack*, que comienza con el primer episodio *Clinical Chart*, basada en el manga de **Osamu Tezuka**. La otra es *Darkside Blues*, con unos héroes llevados a sus últimas consecuencias y un ambiente gótico al estilo de *El Cuervo* como telón de fondo.



Jacobo Molins

FLASH NEWS

—La revista Protoculture Addicts sigue adelante, y ya llega a su número 47, con un interesantísimo artículo dedicado a la película de *X* (de **Clamp**, picarones).

—Talsorian lleva un par de meses dando la brasa con el juego de rol de *Bubblegum Crisis*. A partir de ahora, quien quiera podrá transportarse al año 2032 como quien lava. Allá él.



—Los amantes de los escozores en la entrepierna estarán contentos, pues mes tras mes sigue habiendo abundante material erótico japonés publicado en el idioma del oso Yogui. Ahí van: *Countdoun*, de Hiroyuki Utatane; *Lust* #6 de Ronin Tenjiku *New Bondaje Fairies* #11, de Kondom (curioso nombre, pardiez); *Wingding Orgy: Hot Tails Extreme*, de **Yui Toshiki**; *Milk* #1 pseudo manga erótico-festivo realizado por diversos autores americanos al lo **Javier Sánchez**. No obstante, la publicación más significativa para el público español será sin duda la del primer número de la serie *Ogenki Clinic*, que ya lleva algunos meses tentando a los pecadores de las praderas ibéricas.



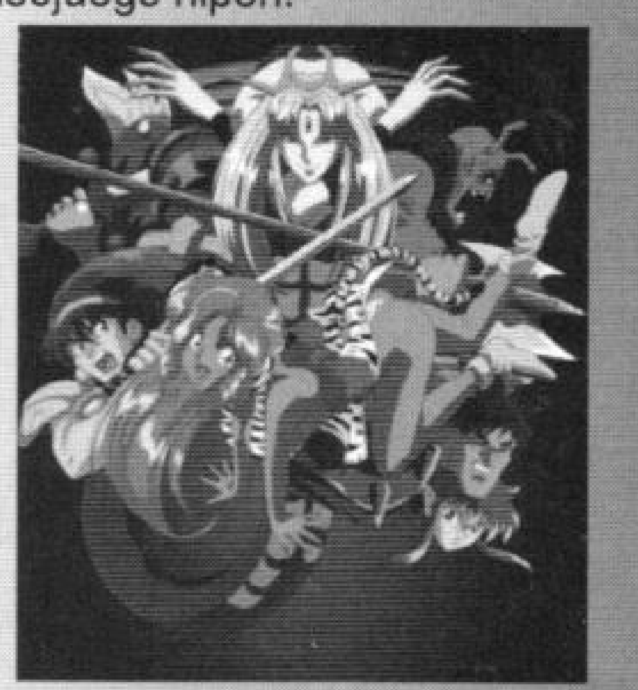
—VIZ lanza un vídeo con la música de *Ranma* acompañado de un libreto para quien quiera karaokear un poco. También distribuye una edición americana de la banda sonora de *Ranma ½*. Por unas dos mil pelillas americanas os podéis comprar este primer volumen que incluye el tema de apertura de la serie.

—Novedades de anime a granel: *Street Fighter II V Vol.4; The Fantastic Adventures of Leda; Golden Boy 3; Neon Genesis Evangelion·Genesis 0:5; Patlabor, The Mobile Police: The new Files* Vol.3; *Rei-Lan: Orchid Emblem; Maison Ikkoku Subtitled Edition: Playing Doubles.*

NOTICIAS ESPAÑA

FLASH NEWS

—Este verano Norma nos traerá otra sorpresita, *Dragon Pink*, un ero-gegika (epic fantasy que transpira machismo por los cuatro costados) basado en un conocido videojuego nipón.



—En Octubre la última parte de uno de los primeros lanzamientos manga de Planeta, *Alita* de **Yukito Kishiro**, y una nueva colección de *Gun Smith Cats* más completa y cuidada para satisfacer a los seguidores de esta peculiar pareja de justicieras.

Por fin las vacaciones de verano. Frente a nosotros sol, mar y playas se convierten en el marco perfecto para vivir una emocionante aventura, para disfrutar de tu tiempo de ocio e invertirlo en aquello que más te gusta como, por ejemplo, en leer manga. Además este verano el panorama español está lleno de agradables sorpresas. Una de ellas es la



tan aplaudida y esperada publicación de *Evangelion* que aparecerá este mes a la vez publicada en su versión manga por Norma y en su versión anime por Mangavideo.

En Norma se produce una etapa de transición en la que unos mangas empiezan y otros terminan. Por ejemplo, comienza su aventura hispánica en la Colección Manga Gran Volumen *Metal Slader Glory*, un típico triángulo amoroso enmarcado en una guerra interplanetaria con mechas y plantas asesinas. Ecologistas abstenerse. A *Video Girl Ai*, la amiga que todos quisiéramos tener, le ha llegado su final en el nº 41, pero pronto *Video Girl Len* tomará su relevo, ofreciéndonos otra historia de amor que hará honor a la memoria de la inolvidable Ai. No obstante continuarán con nosotros *RG Veda* nº 5, de las chicas **Clamp**, *La Leyenda de Lemnear* nº2 de **Yoshimoto y Urushuhara**,



Estás arrestado! de **Kosuke Fujishima**, *La espada del Inmortal* de **Samura** y *Ogenki Clinic nº13* de **Haruka Inui.**

En Planeta siguen su andadura *Alita Vol.V* nº8 (**Kishiro**), *Bastard* nº15 (o de cómo se revela la verdadera identidad de Lucer Renlen) de **Kazushi Hagiwara**, *Calm Breaker* nº4 (**Masatsugu Irase**), *Compiler* nº2 de **Kia Asamiya**, *Doctor Slump* de papá **Tori**, la nueva edición de *DB* de periodicidad semanal que ya llega a su nº15, los *DB Anime Kids Comics*, el 26º volumen mensual de *DB*, *Dragon Half* nº4 de **Ryosuke Mita,** *Fortune Quest* (**Mikai y Fukazawa**), **Gundam F-91** que con su nº5 deja un lugar libre para otras inversiones, *Gunsmith Cats* nº7 de **Kenichi Sonoda**, *Hot Shot* nº4, que se acerca peligrosamente a su fin, *Luchadoras de Leyenda* nº6, que tras guiarnos a un mundo de magia e ilusión nos abandona cruelmente a la intemperie de la vida moderna, *Miss China* nº2 de **Kenji Tsuruta** y una auténtica medicina contra el aburrimiento, *Ranma ½* Vol.V nº7 de **Takahashi** y *3x3 ojos* nº9 de **Yuzo Takada.**

Por otro lado, además de los consabidos refritos veraniegos, nuestra pantalla amiga (Tele5) nos trae una novedad, *El Jardín Encantado*, serie de animación basada en la novela homónima de **Frances Hodgson Burnett**, ya adaptada en una película de imagen real por, nada menos y nada más que **Francis Ford Coppola**. En una mansión gótica llena de misterios la pequeña huérfana Mary, trata de encontrar la felicidad tras la prematura muerte de sus padres. Su amigo Deackon y su hipocondríaco primo Colin la ayudarán en su empeño en devolver la vida al Jardín Encantado. Los amantes de emociones fuertes, abstenerse.

Y está claro que no podía acabar esta sección sin mencionar antes lo que para mí es lo más importante de este verano: *Candy Candy*, serie que encandiló y conquistó, que se convirtió en símbolo de una de las épocas más hermosas de mi vida y que ahora recupera Canal 33, entre semana a las 18:30, especialmente para los nostálgicos.

Eva Martínez Sanchis



Metal Slader GLORY

Una de las pocas novedades de Norma para este mes ha aparecido dentro de su línea Gran Volumen. Se trata de una historia de ciencia-ficción llamada *Metal Slader Glory* (en Japón fué publicada por Enix) que viene avalada por un nombre bastante desconocido dentro del mundo del manga: **Yoshimiru**. Este artista, responsable tanto del guión como del dibujo de *Metal Slader Glory*, nos introduce en un futuro próximo en el que la humanidad ha descubierto que no está sola en el universo, y que además los nuevos vecinos, una especie de ejército de cucarachas gigantes y naves vivientes, no son muy sociables. A través de la vida cotidiana de sus protagonistas, un joven y su hermana pequeña, huérfanos, y de dos muchachas que mantienen un solapado interés en él, **Yoshimiru** nos introduce en un universo que bebe de muchas y muy dispares fuentes, desde *Mazinger Z* hasta *Macross*, pasando por *Top wo Nerae! Gunbuster*. Todos ellos son pilotos de Metal Sladers, una especie de robots construidos por diferentes personajes (uno de ellos, el del protagonista, fue diseñado por su propio padre), y mantienen un curioso triángulo amoroso mientras luchan por derrotar a los extraterrestres, que se han infiltrado en la Tierra, y a los que sólo puede descubrirse gracias al perfume de rosas creado por la madre del protagonista, única cosa que los afecta.

Del mismo modo que la historia, su estilo de dibujo y narrativo también parece altamente inspirado por otros autores, como **Kia Asamiya** o **Haruhiko Mikimoto**, aunque tiende a ser más confuso que el de éstos (¿quizá por inexperiencia?). De todos modos, copia bien todos los estilos, y sus dibujos, a falta de esa seña identificativa propia, gozan de una excelente salud cualitativa. Que están muy bien, vaya. ¡Atención, pregunta! ¿Qué pasa cuando la obra de un dibujante que apoya gran parte de su grafismo en la utilización de tramas muy cargadas es reproducida sin muchísimo cuidado? Que sus páginas se vuelven oscuras, en muchos casos confusas e incluso en algunas viñetas apenas se distingue ningún detalle. Ésto, unido a la ya de por sí confusión que resulta de la propia forma de dibujar del autor, que tampoco es un dechado de claridad, dificulta la fluidez del tebeo, haciéndolo a veces confuso de leer o dificultando la separación entre los diferentes *tempos* de la historia.

Aparte de la ya mencionada oscuridad de la reproducción, el formato de este volumen sigue la línea de los anteriores lanzamientos de Norma dentro de esta colección. Un gran número de páginas, un gran número delante de las pts., y un cómic de ci-fi entretenido con una historia que, aunque deja algunas lagunas, promete ir a más. Veremos si lo cumple. Desde luego, si te gustan **Haruhiko Mikimoto**, *Macross* o *Gunbuster*, o quieres hacerte una idea de cómo son, échale un vistazo.



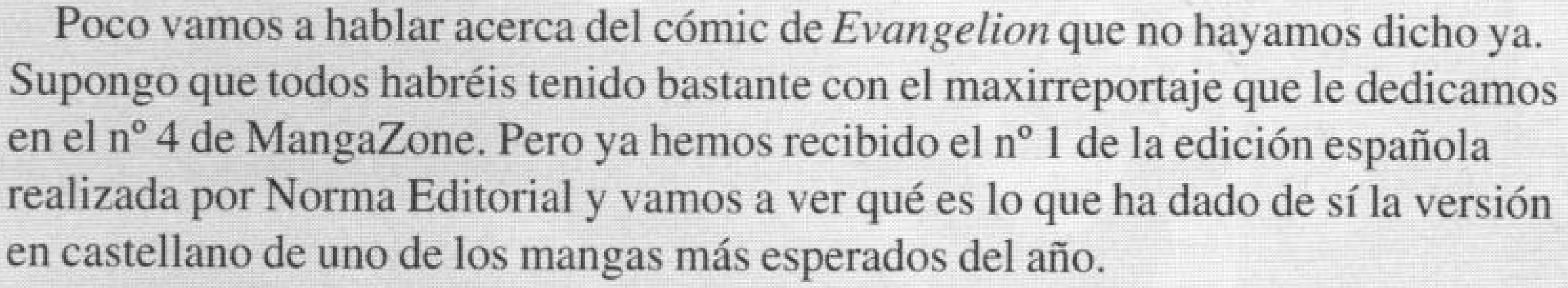
The JavHunter

Neogénesis EVANGELION



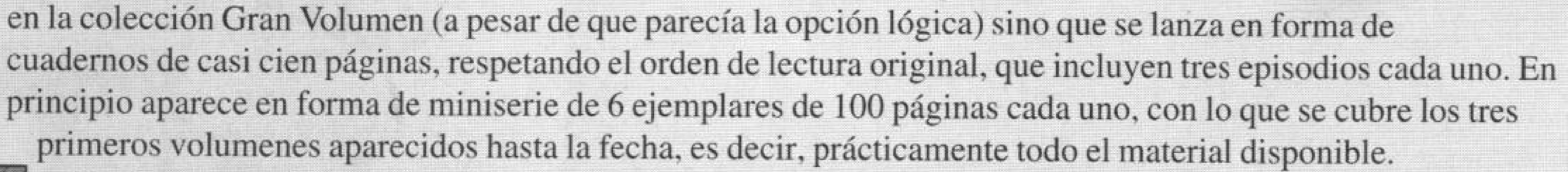






Poco vamos a hablar acerca del cómic de *Evangelion* que no hayamos dicho ya. Supongo que todos habréis tenido bastante con el maxirreportaje que le dedicamos en el nº 4 de MangaZone. Pero ya hemos recibido el nº 1 de la edición española realizada por Norma Editorial y vamos a ver qué es lo que ha dado de sí la versión en castellano de uno de los mangas más esperados del año.

Lo cierto es que han habido sorpresas. Una de ellas es el precio. Por *La Espada del Inmortal* pagamos 850, por *Evangelion* 595. La edición y calidad del papel es idéntica en ambas ediciones, y tan sólo hay unas 20 páginas de diferencia en cuanto a cantidad de material. Así que no entendemos por qué sale tan caro el cómic de **Samura** si el de **Sadamoto** cuesta 595. No se ha optado por incluirlo en la colección Gran Volumen (a pesar de que parecía la opción lógica) sino que se lanza en forma de cuadernos de casi cien páginas, respetando el orden de lectura original, que incluyen tres episodios cada uno. En principio aparece en forma de miniserie de 6 ejemplares de 100 páginas cada uno, con lo que se cubre los tres primeros volumenes aparecidos hasta la fecha, es decir, prácticamente todo el material disponible.



En el apartado de la traducción hay varias sorpresas aparentemente incomprensibles. El título oficial de la serie en inglés, ampliamente utilizado por todos los fans y presente tanto en la edición japonesa como en la americana, *Neon Genesis Evangelion*, pasa ahora a ser *Neogénesis Evangelion*. No sabemos por qué ni con que fin. Los ángeles, nombre con el que se conoce a los monstruos que atacan Tokyo-3, ya no son ángeles sino que se traduce literalmente el término *shito* (apóstol), a pesar de que en la versión oficial *shito* es *angel*. Las graduaciones militares de los miembros de Nerv, sin embargo, no se traducen (Ichii Katsuragi). Es decir, criterios de traducción un poco dispares, unidos a unos diálogos demasiado forzados por causa de una traducción demasiado literal de las frases. Algo que ocurre en muchas ediciones españolas de manga de cualquier editorial.

Sin embargo, lo peor de la edición española de *Evangelion* es la calidad de reproducción del tebeo. No queremos entrar en polémicas absurdas ni queremos criticar alegremente a gente que se supone que sabe hacer bien su trabajo. Pero lo cierto es que la calidad de impresión y reproducción de las páginas de este tebeo ocasionan una pérdida de tramas y detalles en casi todas las páginas si se compara con la edición original japonesa. Las tramas pierden mucha definición y se oscurecen muchísimo en la edición española, y en otras ocasiones simplemente desaparecen sin dejar rastro. Todas las páginas están demasiado oscuras y ocasionan una pobre impresión al lector, una impresión de emborronamiento que dificulta la lectura y visionado de los dibujos.



No sabemos si es dificil obtener buenos materiales de reproducción o es que hay un problema con la imprenta en la que se realizan las ediciones de Norma, pero lo cierto es que los títulos que se libran de una engorrosa oscuridad en las páginas y de un emborronamiento en las tramas se cuentan con los dedos de una mano. *La Espada del Inmortal* y pocos más. Lo cierto es que el papel que Norma utiliza en sus ediciones de manga formato comic-book es un papel reciclado que tiene el mismo tacto y huele igual que el papel del periódico. Además, las páginas en color se han reproducido en «grises» con una calidad peor que la de las fotos de los periódicos. Es una pena, sea la culpa de quien sea, que muchas ediciones españolas de manga (que no son baratas ni mucho menos) desmerezcan tantísimo con respecto a las originales y que los fans españoles no puedan siquiera ver los dibujos de los tebeos tal y como su autor los dibujó.

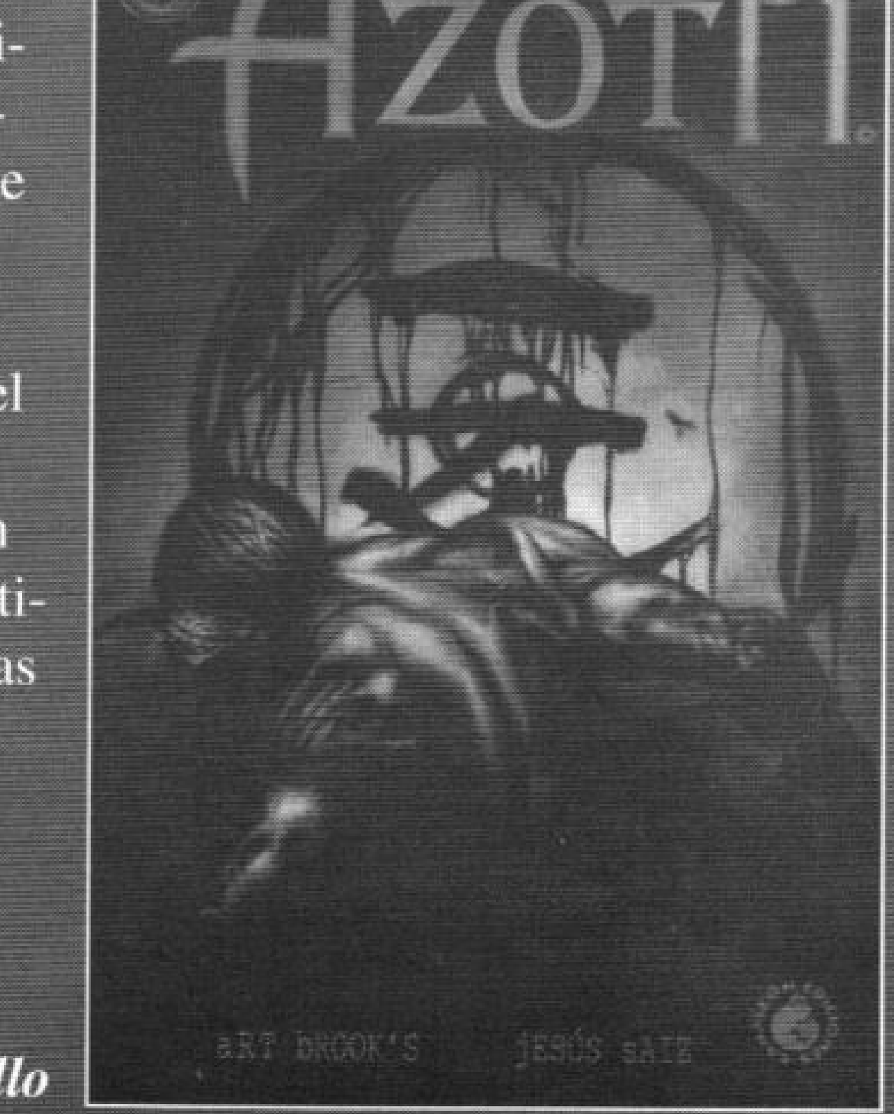
Luis Alís Ferrer

AZOTH

Hace una semanas fuimos invitados (qué bien suena) a la presentación aquí en Valencia del cómic Azoth, uno de los nuevos lanzamientos de Camaleón. Aunque el cómic no pertenece al género del manga, estuvimos presentes en tal acontecimiento, ya que tanto Camaleón como Ediciones Berserker, aparte de editar sendas revistas dedicadas al fascinante mundo del manga también editan mangas y cómics.

La presentación se llevó a cabo, como hemos dicho, en Valencia, y tuvo como anfitrión a la tienda Futurama. La ceremonia fue de lo más común: se presentó a los papás de la criatura, **Art Brook´s** en el papel de guionista y **Jesús Saiz** en la parte de dibujante. Tras ello vino el discurso con la enumeración de los esfuerzos realizados tanto por la editorial como por los artistas para poder llevar a cabo tal cómic, todo ello en un tono coloquial y desenfadado propio de los responsables de Camaleón, ya que la mayoría de los que asistimos al acto éramos conocidos y no fue necesario tener que usar la incomoda formalidad. Una vez acabadas las palabras de agradecimiento a todos por nuestra asistencia se pasó a las dedicatorias de dibujos y algún que otro ejemplar a los asistentes por parte de los artistas.

Poco más cabe destacar, salvo alabar a Camaleón por unirse al tren de la edición de cómics de autores noveles y para más inri españoles. Bravo por ellos.



Gonzalo B. Tello



Miss China

De entre las grandes, Kodansha es probablemente la editorial japonesa más vanguardista y experimental. De hecho es de las pocas editoriales que se ha preocupado por dar a a conocer al público japonés tebeo extranjero, aunque como algo minoritario y para sibaritas. Kodansha se atreve muchas veces con cómics más creativos y personales, menos enfocados hacia el gran público. *Spirit of Wonder*, que es el título original del manga creado por **Kenji Tsuruta** que en España aparece con el título de *Miss China*, es uno de ellos, tanto gráficamente como a nivel de historia. Sin embargo ha conseguido cruzar el charco y tras publicarse el año pasado en los USA por Dark Horse, aparece ahora en castellano de la mano de Planeta-DeAgostini en forma de una miniserie de 5 episodios. Aparece en el formato de cuadernos de 32 páginas con cubierta plastificada a color y basándose en la edición de Dark Horse: lo cierto es que la calidad de la edición es alta (impresión, cuadernos, portadas) e incluye algún extra en forma de entrevistas al autor y otras cosillas.

Gráficamente *Spirit of Wonder* se parece poco a ningún manga que hayamos podido ver últimamente por España. Se aleja completamente de los estereotipos que suelen achacar al manga japonés los que no ven más allá de sus narices. La estructuración de las viñetas es clásica y efectiva pero es trazo es desigual, algo emborronado, sobre todo en los fondos, y **Tsuruta** muestra cierta tendencia a presentar trazos quebrados y un tanto irregulares. Es un estilo concienzudo y detallista, apropiado para la historia fantástica y maravillosa (en todo el sentido de la palabra) que se cuenta en las páginas.

El enclave es de por sí inusual para un manga , así como sus personajes. La historia de una jóven emigrante china que regenta un bar restaurante en un puerto de Bristol de principios de siglo es un ejemplo de una voluntad de "ir más allá" a la hora de hacer una historia de relaciones humanas, amor, inocencia y fantasía. Es la evolución natural de una mente inquieta. Con influencias tan dispares como la ciencia-ficción norteamericana clásica de los años 50, la sci-fi pura y dura que **Yukinobu Hoshino** (*2001 Nights*) relata en sus trabajos y un gran clásico del manga deportivo y de aventuras como es **Tetsuya Chiba**, hay que tener un gran corazón y una especial sensibilidad para escribir una historia tan pura y hermosa como *Spirit of Wonder*. Yo personalmente apuntaría una influencia más que quizá venga dada por el entorno de la serie: **Julio Verne**. Esa fibra especial, esa capacidad de maravillar contando hechos fantásticos que tenían las novelas del francés ha dejado un rastro indelebre en *Spirit of Wonder*, y no solo en el título de la serie. Creo que pocos aficionados al buén cómic podrán evitar sentirse cautivados por una historia tan tierna. *Miss China-Spirit of Wonder* se convierte pues en una compra muy recomendable y un cambio muy agradable.respecto a los trabajos que actualmente se publican en España.

Luis Alís Ferrer

Samain Studios

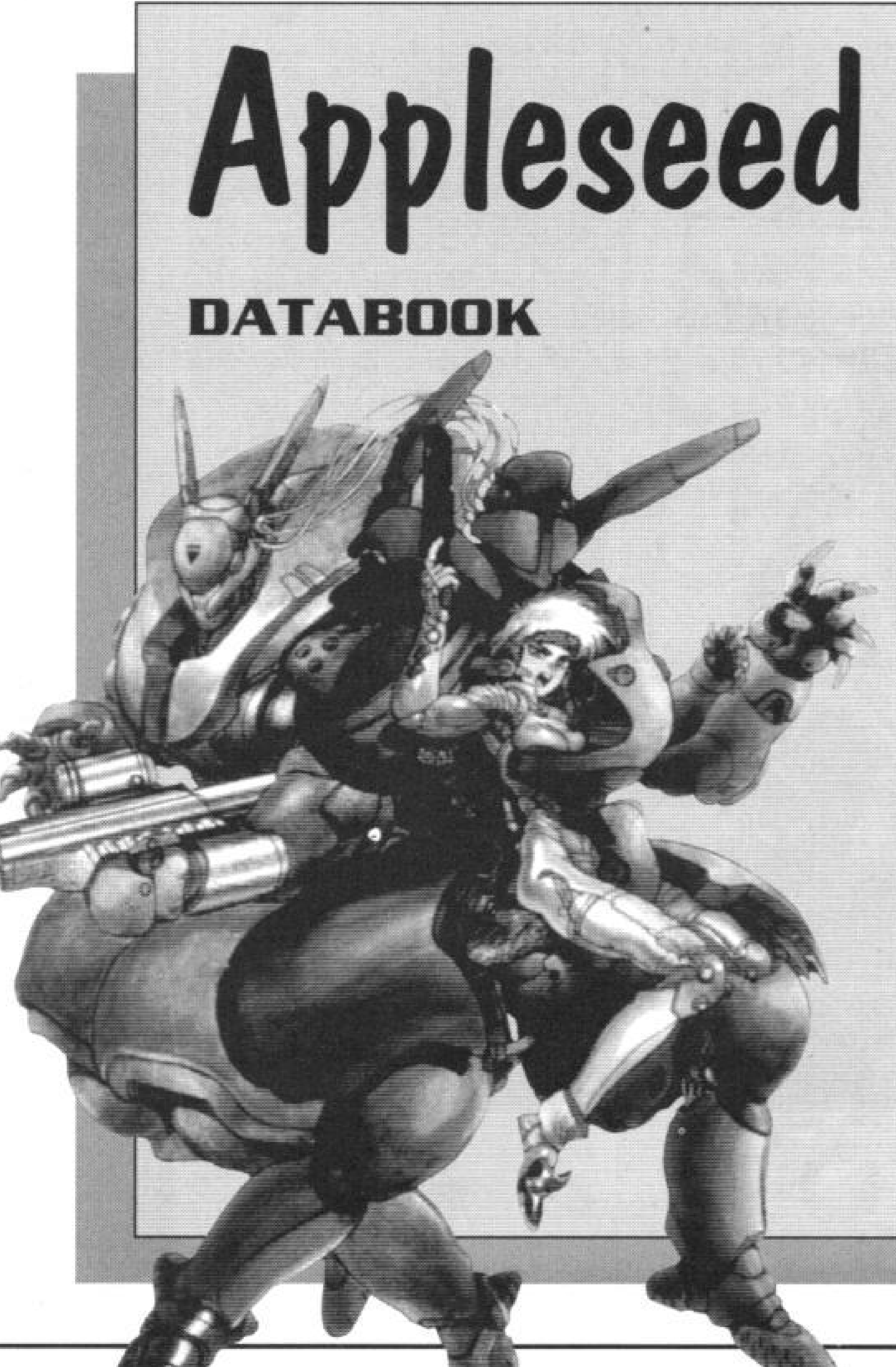
Berserker Cómics presentará en octubre llegarán dos mini-series procedentes de Samain Studios: *White Knight* y *Samain*. Tambien llegarán a Estados Unidos, Francia e Italia, lo que pone a sus máximos responsables el listón muy alto. **Roger Bonet** es una de las cabezas visibles de Samain Studios y máximo responsable de *Samain*, donde es co-guionista y dibujante a lápiz. Antes de entrar en Samain Studios - un estudio de creadores con base en Nueva York y Barcelona - **Roger Bonet** colaboró en revistas de rol como Nereid y cómics como *Euroforce* de Marvel Comics, junto con otros dos autores españoles con proyección internacional, **Paco Diaz** y **Xavier Marturet**. Con influencias de artistas como **Juan Gimenez** (a quien admira especialmente), **Mark Bagley**, **Dale Keown** o **Pasqual Ferry**, da una dimensión increíble a su trabajo. "Creemos firmemente en lo que hacemos y estamos intentando superarnos constantemente. Nuestro motor principal es la ilusión por crear fantasías y cómics tan estupendos como los que nos ilusionaron a nosotros desde críos", dice **David Barto**, creador junto al norteamericano **Eddie Art Bork** de los argumentos originales que sirven de base a los guiones de *White Knight* y *Samain*. Ha realizado pin-ups para DC Comics, además de varios story-boards y revisiones de guiones de cortometrajes. Su dibujo tiene influencias de **Dave Stevens** (su ídolo personal), **Jim Lee**, **Carlos Pacheco**, **Dale Keown** y **Oscar Jimenez**, por citar algunos. Además es el nexo más fuerte entre el estudio en Barcelona y el de Nueva York. **Miguel Angel Alvarez** es otro integrante de estudio responsable del entintado y coordinación de *White Knight*, junto a **Santiago Villanueva** y **Gon Jonhson**, autores de la próxima mini-serie *Captor*, con guión de **Barto** y **Eddie A. Bork**.

En *Samain*, partiendo de una leyenda celta la acción se centra en dos grupos de druidas reencarnados. La aventura comienza en el 1700 A.C. y llega hasta nuestros días. El apartado de la estética fue desarrollado en conjunto con ambos guionistas y **Santiago Villanueva**, el diseñador de vestuario de la mayoría de guiones de estudio. En cuanto a *White Knight* **David Barto** nos comenta: "Al igual que en *Samain, White Knight* es una historia con la clásica base del bien contra el mal con un enfoque diferente. Un grupo de caballeros superheroicos inmortales cuya misión consiste en proteger al mundo de las fuerzas sobrenaturales malignas se enfrentarán a vampiros elegantes y monstruosos y a demonios esperpénticos en combates extraordinarios. El clímax desarrollado en Barcelona, con la Sagrada Familia convertida en el centro de una enertelaraña energética que amenaza con convertir la ciudad condal en el infierno".

"Seguiremos reservando huecos para Berserker, porque con ellos gozamos de una libertad creativa inusual. Nuestra alianza va mas allá de lo estrictamente profesional, se portan muy bien con el estudio, llevan nuestro material por diversos países y somos amigos. Siempre tendremos espacio para arriesgarnos con ellos, porque en realidad todos salimos ganando".

Appleseed

DATABOOK



Hace ya un año Planeta editó una pequeña parte del Appleseed Databook, pequeña porque la obra original cuanta con la friolera cifra de ciento cincuenta páginas más o menos, sin contar la historia corta con la que **Shirow** nos obsequia. Bueno, pues aprovechando que Planeta vuelve a editar este databook, y ya que en el momento de su aparición no estábamos presentes para encargarnos de la dura labor que es su comentario, trataremos de redimirnos con una pocas líneas dedicadas a este libro, tratando de ser lo más objetivos posible.

Shirow con esta obra pretende tener contentos a todos sus seguidores, y en especial a los que les encanta que su autor preferido les cuente la mayoría de los secretos de su mundo: cómo lo ha desarrollado, cuál es la cronología de su mundo y cuándo y cómo entran en escena los protagonistas de la historia. Trata de narrarnos los antecedentes de sus personajes, su psicología. El cómo y por qué piensan de esa manera. Y ante todo, y como su nombre indica, es un libro de datos, por lo que en sus páginas podremos encontrar diseños de sus Land-Mates, un pequeño tratado de balística y técnicas policiales, y lo más interesante, muchas explicaciones sobre uno de los guiones más complicados y a la vez más interesantes de los que cuenta en su haber. Son más de cien páginas que se convierten en un verdadero tratado de ciencia y tecnología ficticia.

Pero centrándonos en lo que se está publicando en España, ante todo hay que decir que esta obra es exacta a la versión publicada por Dark-Horse Comics en Estados Unidos, que a su vez es una pequeña recopilacion de lo que ellos consideraron que era lo más interesante, con lo que queda un tanto aligerada de contenido. Eso sí, se ha respetado la pequeña historia que aparece en el databook. Poco más cabe destacar de esta edición. Eso sí, el resultado es algo decepcionante con respecto al original, pero más o menos cumple con su objetivo: explicarnos con un poco más de detalle la obra de **Masamune Shirow**.

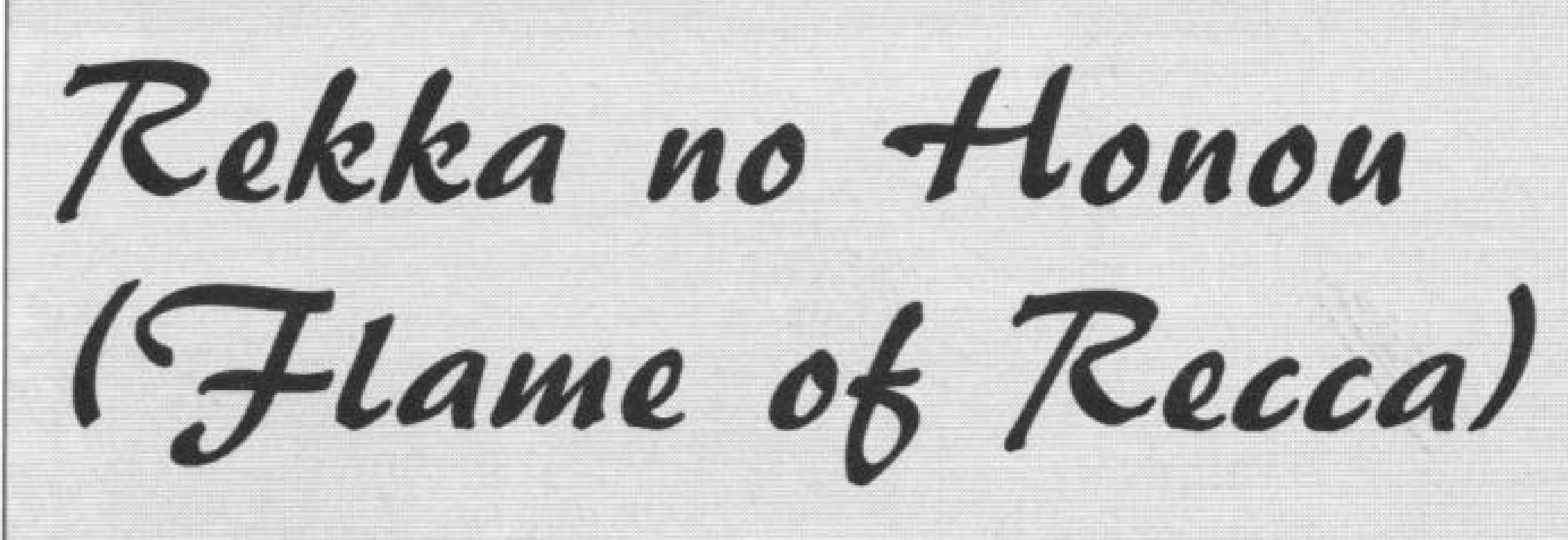
Gonzalo B. Tello

CAPSULAS

—Ya está a la venta el volumen 2 de *Inu Yasha*, el nuevo manga de **Rumiko Takahashi** que a los pocos meses de estar publicándose en el Shonen Sunday de Shogakukan ya se ha convertido junto con *Meitantei Conan* de **Gosho Aoyama** en uno de los tebeos de más éxito de dicho semanario. En sus páginas se ha publicado ya la treintena de episodios de esta saga fantástica.
—Siguiendo con **Gosho Aoyama**, se ha convertido en uno de los mangakas más populares del momento gracias a *Meitantei Conan*, del cual ya se publica el volumen recopilatorio nº 15. Además acaba de salir el volumen 11 de la edición Wide de *Yaiba* aparte del libro de pistas (ya sabéis que *Conan* es un manga de detectives) a todo color *Meitantei Conan Mistery Museum* que aparece al precio de ¥840.



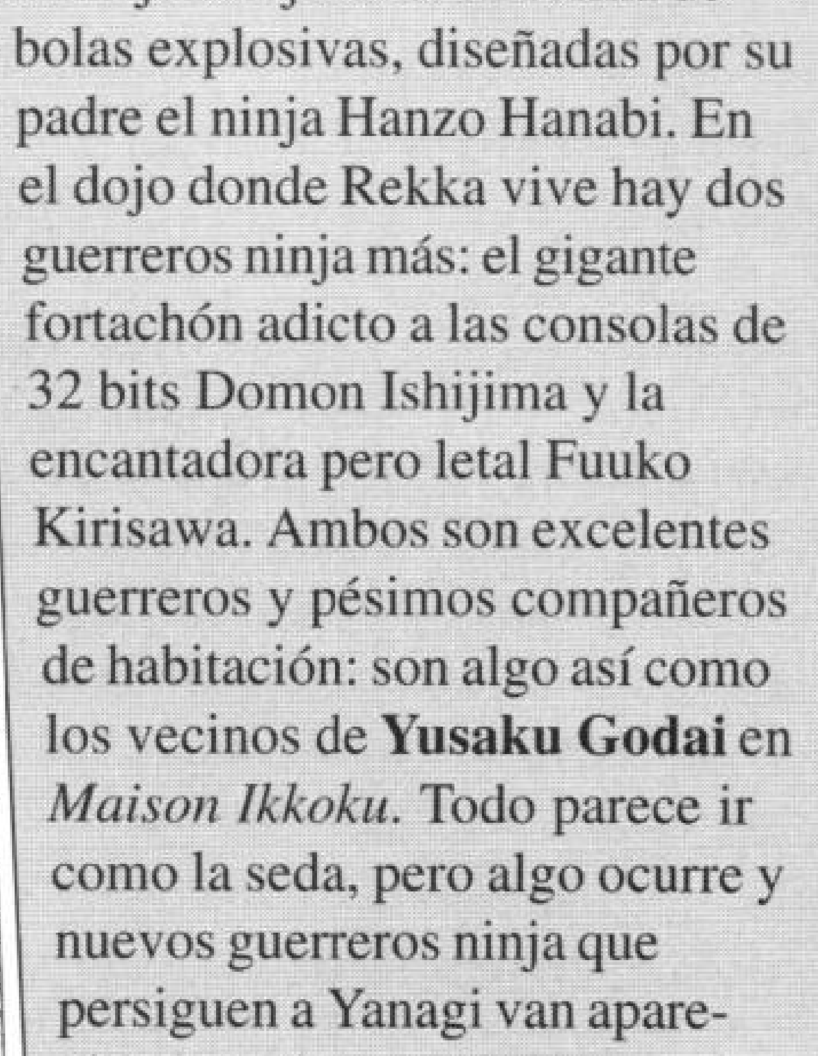
—**Kenichi Muraeda** es un joven dibujante que ha alcanzado el estrellato con su interesante y espectacular manga de fútbol *Oretachi no Field*, que ya lleva unos años publicándose en el Shonen Sunday y que ha alcanzado la cifra de 24 volúmenes. Últimamente es noticia por la publicación de un nuevo manga en el número especial de Julio del Shukan Shonen Sunday Super. El nuevo manga se titula *Bijo Busanshiro* y cuenta la historia de un hermoso samurai en el periodo Edo que constantemente es confundido con una mujer por sus rasgos suaves y femeninos, lo cual le implicará en diversos enredos y líos de los que deberá salir mediante su habilidad con la espada.
—**Tetsuya Saruwataru**, autor de *Koukou Tekken Den Tough* (al que erróneamente llamamos **Tetsuya Endo**, por eso de los kanjis y tal) ha comenzado, tras finalizar dicho título en las páginas del Young Jump de Shueisha, un nuevo manga de acción en las páginas de la revista Bussiness Jump, donde se han publicado títulos como *Gunnm* (*Alita*) de **Yukito Kishiro**. El nuevo manga de **Saruwataru** seguirá algunas de las pautas marcadas por la historia de *Tough* pero todavía están por ver. Estaremos a la espera.



Rekka no Honou (Flame of Recca)

Nobuyuki Anzai podría considerarse en algunos aspectos como el sucesor de **Yoshihiro Togashi**, el autor de uno de los mangas más famosos de la decada: *Yu Yu Hakusho*. **Anzai** comenzó a publicar a finales de 1995 su obra más conocida hasta el momento: *Rekka no Honou*, que graficamente y en términos de historia guarda muchas similitudes con el popular cómic de fantasmas publicado por Shueisha. Rekka Hanabishi es un estudiante japonés de escuela superior que además de estudiar vive en un dojo con otros jóvenes que como él estudian las artes de los ninja.

Como hicieron sus antepasados ninjas de la estirpe de los Hanabishi, Rekka tiene asignada la misión de proteger a alguien, en este caso una hermosa y dulce estudiante de escuela superior llamada Yanagi Sakoshita y a la que Rekka llama «Hime» (Princesa). Yanagi tiene un poder especial: es capaz de curar cualquier herida o lesión simplemente con sus manos, pero no es la única con poderes. Rekka es capaz de utilizar una técnica para producir fuego con sus manos (al más puro estilo de Kyo Kusanagi) y además utiliza armas ninja arrojadizas en forma de bolas explosivas, diseñadas por su padre el ninja Hanzo Hanabi. En el dojo donde Rekka vive hay dos guerreros ninja más: el gigante fortachón adicto a las consolas de 32 bits Domon Ishijima y la encantadora pero letal Fuuko Kirisawa. Ambos son excelentes guerreros y pésimos compañeros de habitación: son algo así como los vecinos de **Yusaku Godai** en *Maison Ikkoku*. Todo parece ir como la seda, pero algo ocurre y nuevos guerreros ninja que persiguen a Yanagi van apareciendo cada vez más a menudo, dejando a **Anzai** centrarse más en el dibujo de acción que en las escenas de relación de personajes. Lo cierto es que el autor domina con bastante seriedad casi todas las escenas, bien sean de lucha, humorísticas o simplemente de relación entre los personajes. Estos tienen y siguen teniendo el suficiente carisma como para que la serie no sólo se siga publicando saludablemente sino que además han conseguido que un grupo de productores haya convertido este manga de ninjas escolares en una serie de anime que comenzó a emitirse en Japón el pasado día 17 de Julio.







Rekka no Honou es una buena parada para el fan del manga de artes marciales, acción y comedia estudiantil (lo visto auna correctamente muchas de estas fases).

Majima kun suttobasu!!

Durante el último año ha destacado entre los títulos que se publican en el Shonen Jump un manga de artes marciales llamado *Majima kun suttobasu!!* Su autor, el ya veterano **Makoto Niwano** es el responsable de espectaculares mangas de las más variadas temáticas, en los que la acción (y la exageración) son los protagonistas junto con los personajes de las obras. Quizá uno de los mangas más famosos de **Niwano** sea *Libero no Takeda*, un impactante tebeo de futbol en el que las espectaculares técnicas de los jugadores hacían palidecer a las utilizadas por los de *Captain Tsubasa*. Balones con fuego, postes abollados y redes perforadas eran la tónica de este tebeo que se publicó a principios de los noventa y que alcanzó la cifra de 12 volúmenes. *Majima kun suttobasu!!* goza de las mismas características pero aplicadas a un manga de artes marciales. Con 10 volúmenes ya a la venta, este título cuenta la historia de Rei Majima, un joven japonés muy hábil en la lucha que participa en torneos de «street fighting». Estos eventos se han puesto muy de moda actualmente y el manga se ha hecho eco de ello con una buena ristra de títulos entre los que destaca éste. En el cómic de **Niwano** se pueden apreciar muchas de las características de estos torneos y otras más fantásticas, como técnicas especiales o héroes lesionados que ganan combates. El argumento en sí no es ninguna innovación, pero gracias a un fluido storytelling y una dramatización de los actos y escenas bastante amena e interesante el tebeo se convierte en un buen entretenimiento, sobre todo para los aficionados al manga de acción.



Majimakun Suttobasu
©Makoto Niwano/Shueisha

Tottemo! Luckyman

Hiroshi Gamou era un dibujante de humor bastante desconocido hasta Agosto de 1993. En ese año comenzó en el Shukan Shonen Jump la publicación de *Tottemo! Luckyman*, que se ha convertido en su tebeo más famoso y en uno de los mangas de humor más populares del Shonen Jump: como prueba valga decir que esta serie se sigue publicando actualmente y ha alcanzado la cifra de 180 episodios.

El manga de **Gamou** (o **Gamow**, si hemos de seguir la transcripción que permite a cierto mangaka escribir su apellido como **Shirow**) comenzó como una simple parodia de Ultraman, el archiconocido personaje de Tsuburaya Pro. Luckyman es el superhéroe más suertudo del universo. Su suerte es tal que aunque lo haga todo mal y sin querer, sus actos suelen tener mejores consecuencias que las pretendidas... aunque involuntariamente. En la primera escena, Luckyman persigue al maloso de turno, alien del planeta Kamakiri. Le lanza un rayo pero falla por varios cientos de kilometros. Sin embargo se refleja en los paneles solares de un satélite alcanzando la nave del malo. Esta cae a la Tierra, justo encima de Youichi Tsuitenai, el estudiante de escuela media más desafortunado de Japón. Para que os hagais una idea, Youichi llega tarde a clase 10 días seguidos, se cepilla los dientes con una pasta de algas picantes y se enrolla con Desuyo Busaiku, la estudiante de escuela media más fea de Japón. Todo en una mañana y sin querer. Al morir aplastado bajo el platillo volante del kamakiriano, Youichi recibe los poderes de Luckyman para poder resucitar y luchar contra el alien. Toda su mala suerte se convierte en una potra increíble al convertirse en Luckyman. Se libra del primer ataque del kamakiriano al recoger el monedero que había estado buscando tres días como un loco. Dentro no están los 1.624 yens que tenía sino 50.000, así que corre a ingresarlos hacia el banco justo para evitar el segundo ataque del kamakiriano. Al entrar, resulta ser el cliente número un millón y le toca un viaje a Europa...

Contar todos los gags sólo del primer episodio sería imposible, y no os cuento ya los de los primeros cien episodios. Sí que es cierto que poco a poco el manga ha perdido su tono de parodia puntual y ha girado más hacia el story manga de risa, pero sin perder nunca esa chispa de rídiculo y sucesión de gags tontísimos que consiguen que te leas tomo tras tomo con una velocidad pasmosa y una sonrisa en los labios. Personalmente es uno de los mejores tebeos de humor japoneses que he leído, y lo mejor de todo es que es un humor facilísimo, casi para niños, pero ciertamente muy gracioso. Un *must have* para cualquier aficionado que quiera reírse un buen rato.

Luis Alís Ferrer



Tottemo Luckyman
©Hiroshi Gamow/Shueisha

LAS CAMPAÑAS JAPONESAS

y duran, y duran, y duran...

En los números anteriores emos hablado de algunos de os sistemas y métodos que enen los japoneses de jugar l Rol, y de sus interminables artidas, que pueden llegar a urar años, convirtiéndose ncluso la más corta en campañas enteras. Pero ¿qué es na auténtica *campaña* para n master japonés? La verdad s que la idea puede resultar terradora.

Una campaña de rol japoesa nace normalmente de un rupo de jugadores que, tras n par de partidas de prueba de dos o tres meses cada una omo mínimo), decide que stá lo suficientemente unido omo para comenzar una ampaña. Una vez que deciden empezar, dejan de jugar a odas las otras partidas en las ue estuviesen metidos, cenrando toda su atención en lla. El master suele haber reparado un mundo propio durante años), aunque a eces utiliza variaciones de os existentes, cosa bastante omún también aquí si no uera por ese detallismo casi berrante que los caracteriza. Normalmente, el tema central uele ser bastante retorcido aunque también lineal, dando muy pocas opciones al jugaor y empujándolo por el amino obvio) y acaba oblirando a los personajes a meterse en algo que *siempre* os sobrepasa para salvar el mundo. Lo más curioso es ue, contrariamente a lo que abría esperar, el tema es una e las cosas que menos les mportan a los jugadores en as partidas. En lugar de juzar lo buena o mala que es la ampaña de un master por su ema, los jugadores japoneses aloran ante todo la cantidad e PNJs que aparezcan, y la complejidad del desarrollo de sus personalidades (y cuantas más traiciones y líos amorosos haya, mucho mejor).

Por su parte, los jugadores también trabajan con esmero en sus personajes, escribiendo complejas historias para ellos, y suelen pasarse un mes entero caracterizándo-los antes de presentarlos definitivamente para la campaña. Una vez todo está listo, empieza la campaña propiamente dicha, que durará tres o cuatro años.

Así pues, llegamos al centro de toda campaña japonesa, el diálogo. Como dije en el primer número, los jugadores japoneses suelen conversar en todo momento, y consideran la interpretación como la base de toda partida de rol. Es cierto, como más de una persona me ha comentado en sus cartas, que existen muchos juegos en Europa, como el *Vampiro* y todos sus hermanos basados en el World Of Darkness, cuya principal finalidad es interpretar, pero en el caso de los japoneses ésto se lleva comúnmente a increíbles extremos. Incluso en el mítico *D&D*, es muy raro encontrar acción en cada dos o tres partidas, y eso que el clásico sistema se basa mucho en el combate. Lo normal suele ser que incluso un viaje de tres o cuatro días, en el que no van a acontecer sucesos especiales, se juegue en toda una sesión, ocupándola con las conversaciones de los mismos personajes y narrando detalladamente incluso las noches pasadas en las posadas del camino.





Precisamente a causa de este desarrollo de los personajes, los masters tienden a actuar de manera muy proteccionistas con ellos, evitando, por todos los medios a su alcance, que perezcan. Un master que suela matar a sus personajes con facilidad es enseguida considerado un mal jugador de rol, ya que no permite el correcto progreso de las personalidades. Esta tendencia suele apoyarse con modificaciones de las reglas, haciendo a los personajes virtualmente inmortales. Personalmente, he llegado a ver fichas de guerreros del *D&D* de quinto nivel, con la inverosímil cifra de ochenta y dos puntos de vida. Así, la muerte de un jugador suele ser todo un acontecimiento, que únicamente es posible en una situación dramáticamente apropiada, en la que el jugador, como mínimo, se sacrifica por sus compañeros, y aun así siempre dentro de las previsiones del guión.

Un detalle especialmente curioso se refiere a los típicos complementos que suelen aparecer en las tiendas especializadas con campañas jugables, ya que el concepto que se tiene en Japón de ellos es totalmente distinto al de occidente. Los complementos de campañas japonesas no son del tipo «una propuesta de aventura, con los mapas, las fichas de los PNJs y una serie de posibles sucesos según el camino que tomen los jugadores». Allí, las campañas se editan poco a poco en fascículos mensuales o en revistas del género, que posteriormente se recopilan en un único volumen. Lo que en Japón se edita realmente no son los sucesos que pueden ocurrirles a los personajes que jueguen la campaña, sino partidas ya jugadas por grupos profesionales (oh Dios mío, cobran por jugar a rol, el sueño de toda mi vida; y decían mis padres que con ésto no llegaría nunca a nada), de los que como máximo exponente se encuentra el Group SNE. En estos compendios están recogidas, palabra por palabra, todas las conversaciones de los personajes jugadas en una partida real, para que sirvan al master como referencia de cómo debería desarrollar las suyas (y además, son una lectura muy entretenida). Esta modalidad últimamente ha acabado utilizándose con personajes de anime, intentando llevar a partidas de rol a los más populares del momento, cuando tradicionalmente ha sido siempre al contrario, es decir, que de una buena partida acabara surgiendo un manga o anime.

Antes de acabar, hay una cosa que me gustaría dejar clara para evitar posibles malentendidos. Al igual que en occidente cada master tiene su particular manera de jugar, lo mismo ocurre en Japón, y también sé de casos de japoneses que dedican sus partidas a combatir sin tregua durante toda la partida, o sencillamente, juegan de manera más occidentalizada. Lo realmente gracioso es que son estos masters los considerados jugadores muy *raros.*

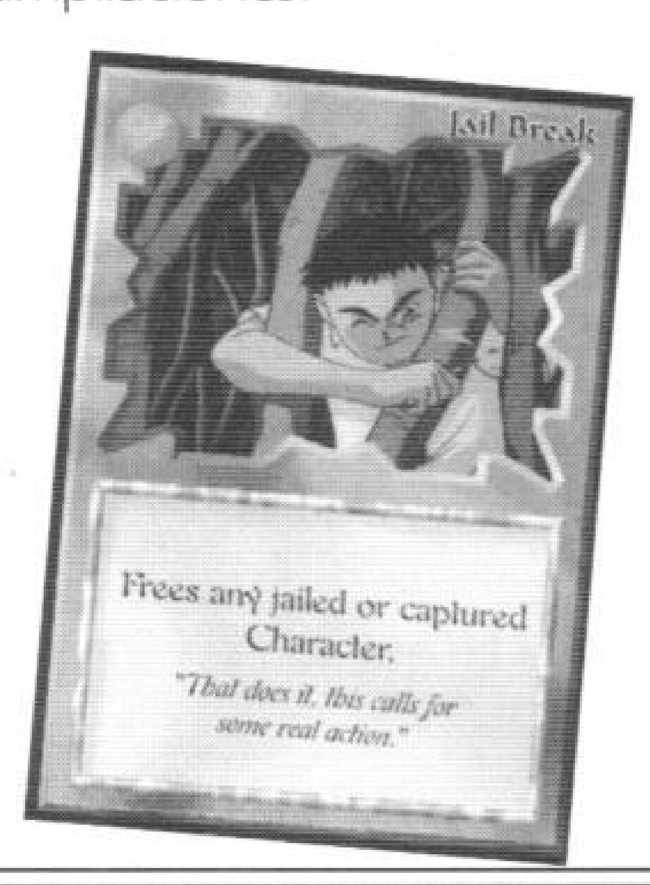
DARKMIND





Tira los Dados

Mira por dónde, los sistemas nacidos del Magic se unen al anime. Pioneer Entertainment (USA) acaba de lanzar al mercado una serie de cartas basadas en animes famosos de los que tienen o han comprado los derechos, y que más éxito han tenido en Estados Unidos. En ellas aparecerán personajes de Ramna, Tenchi Muyo, Bubblegum Crisis y Elhazard. El sistema Ani-Mayhem™ no es muy bueno, pero sí gracioso, y ante todo, recoge perfectamente el espíritu de las series utilizadas. Hay actualmente un set 0 de 300 cartas en el mercado, aunque es muy posible que pronto aparezcan nuevas ampliaciones.













Resin Kits vs. Soft Vinil Kits

En qué se superan unos a otros

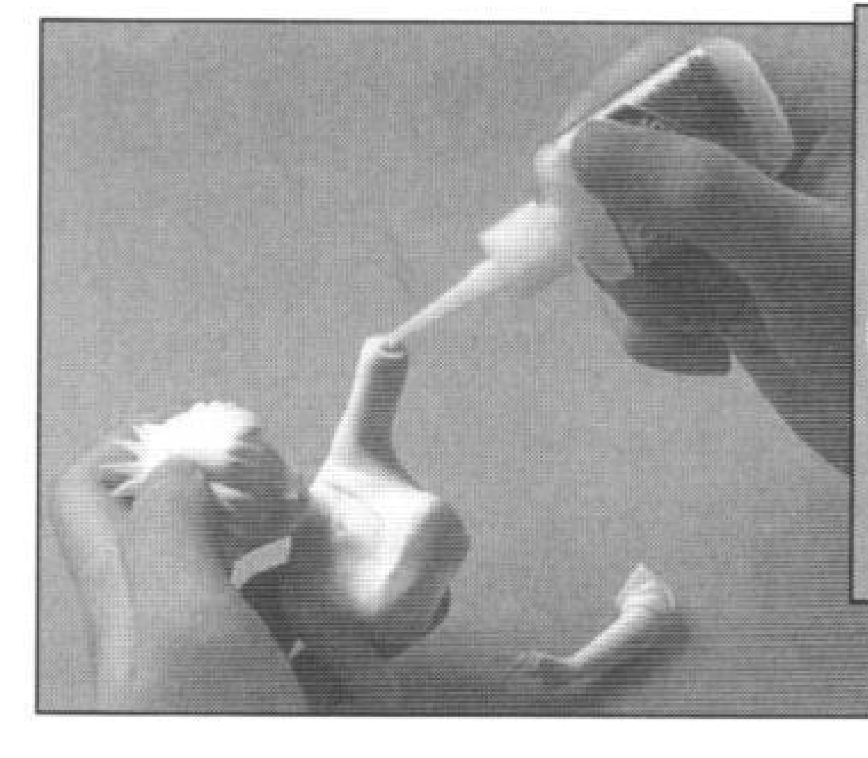
¿Resina o vinilo?

¿La resina es más mejor? ¿El vinilo es más peor? ¿Qué figuras molan más? ¿Son compatibles? (sorprendente, cinco preguntas en cinco frases; así me gustan a mí los articulistas, que resuelvan las dudas —JJ). En este viaje por el mundo de los modelos de figuras a escala, vamos a ver los pros y los contras de los dos sistemas. Y que gane el mejor.

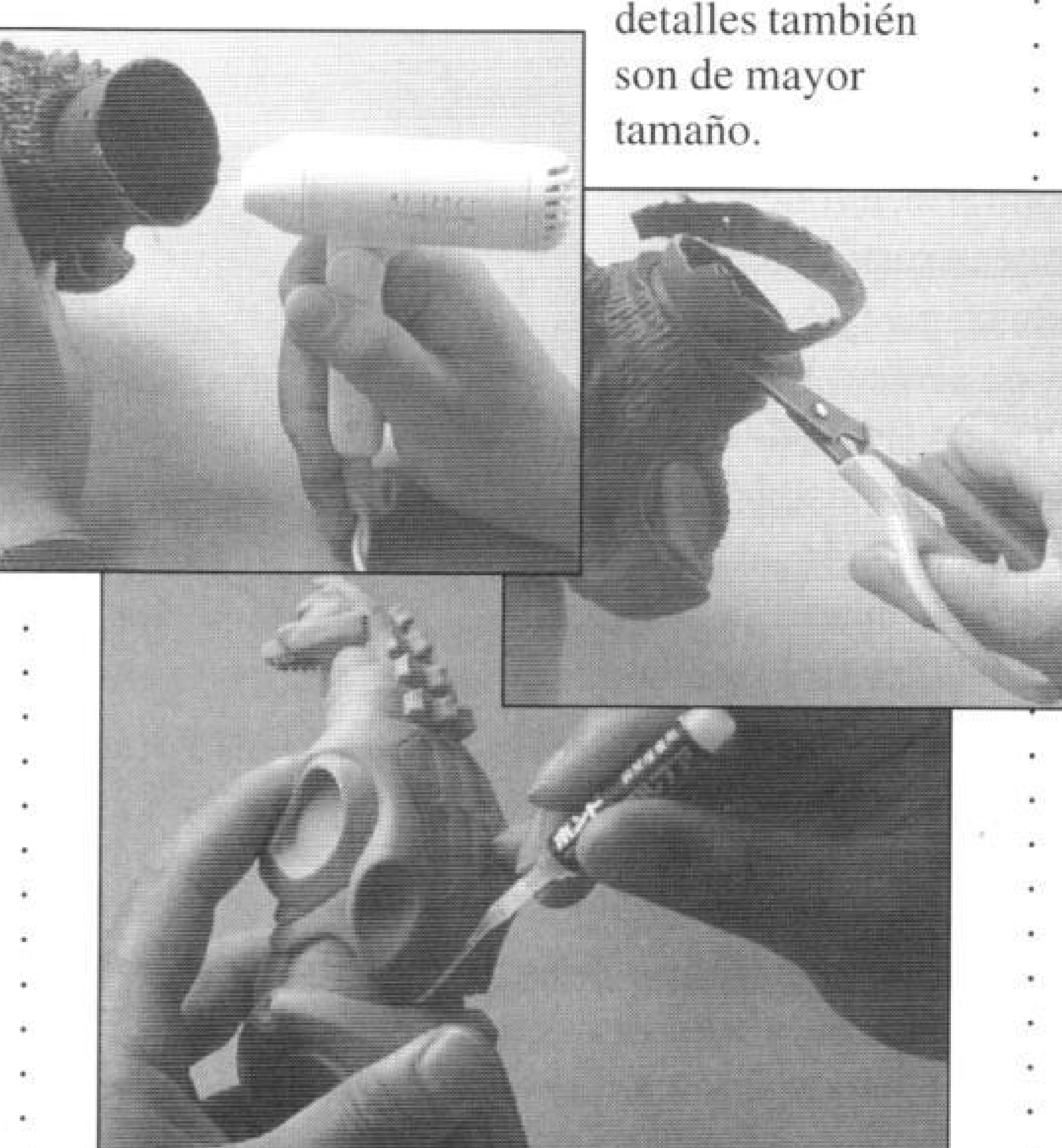
Todos conocemos o hemos visto modelos, tanto de vinilo como de resina. Las características de ambos también nos serán familiares: las resinas suelen tener una escala pequeña, normalmente 1/8, 1/10 ó 1/12, y son figuras macizas y pesadas; los vinilos suelen tener escalas mayores, 1/6, 1/5 y para arriba. Para hacernos una idea, una figura humana a escala 1/5 mide de 50 a 60 centímetros. Las figuras de vinilo son asombrosamente ligeras, por el material de que estás hechas y por estar huecas.

Aquí aparece una confrontación. ¿Queremos figuras de resina de 22 centímetros o de vinilo de 40 ó 50? Con el vinilo, es evidente que, a mayor escala, nos encontramos con mayor calidad en los detalles esculpidos y que tras montarla y pintarla nos encontramos literalmente con todo un pedazo de figura. Y no pesa nada, nada, nada. Con la resina en cambio, tenemos modelos más pequeños; hay verdaderas maravillas, algunas con unos detalles cuasi-microscópicos y que no tienen nada que envidiar a sus hermanas mayores. Si lo que te gusta es el modelismo superdetallista, aquí hay auténticos retos. Otro detalle a tener en cuenta es que los fallos que cometamos montando o pintando el modelo se notarán menos en una figura pequeña que en una grande.

Mi consejo para principiantes es empezar con resinas pequeñas (quizá es que soy un manazas). Un aspecto por el cual puedo decantarme a favor de los vinilos es la facilidad de manejo en el montaje. Un secador para



reblandecer el sobrante, una cuchilla para eliminarlo (como mantequilla, oyesss) y pegamento de cianocrilato para unir las piezas. Y ya está. Y la pintura, acrílica, que es más fácil de manejar que la de aguarrás y seca antes. Aunque el grano sea más gordo, recordemos que los detalles también son de mayor tamaño.



No obstante, la resina ofrece también numerosas ventajas, y una increíble versatilidad. Yo rompo una lanza por ella (¡auch, el menisco!). Da más trabajo e implica mayor habilidad, pero al ser maciza... ¡¡se puede serrar, taladrar, romper, rellenar de pasta, pegar en diferentes formas...!! (arf, pant). Se recomienda a clientes incorformistas y mañosos que desean crear una figura exclusiva. Por ejemplo: ¿que Chun Li tiene una posición de defensa donde el brazo le tapa las... ésto? Pues se corta el brazo a la altura del hombro, se cambia de posición, se rellena el corte con masilla, se lima y se pinta. No se nota nada y tenemos una figura como a nosotros nos gusta. ¿Que Son Goku no se tiene de pie? Se taladra el talón con una broca pequeña, se introduce un alambre grueso y se fija a la peana. ¿Quieres que la figura de Rei Ayanami se arrodille? ¡Cortemos por la rótula! Estos pequeños trucos son inaplicables al vinilo. Posteriormente los veremos más de cerca.

Y por último, un par de consejos, ofrecidos con amor fraterno y para que no caigáis en mis mismos errores (¡qué joven que era!):

—¡NO! ¡NUNCA! ¡JAMÁS! ¡No se os ocurra pintar un vinilo con pintura al aguarrás! ¡Siempre con acrílico! ¡La pintura al aguarrás no seca nunca sobre vinilo! Ah, ya. Tú eres un tipo listo a quien le da igual que se le quede pringosa porque la pones en una repisa y nadie la toca ¿no? Espero que en tu casa no haya polvo...

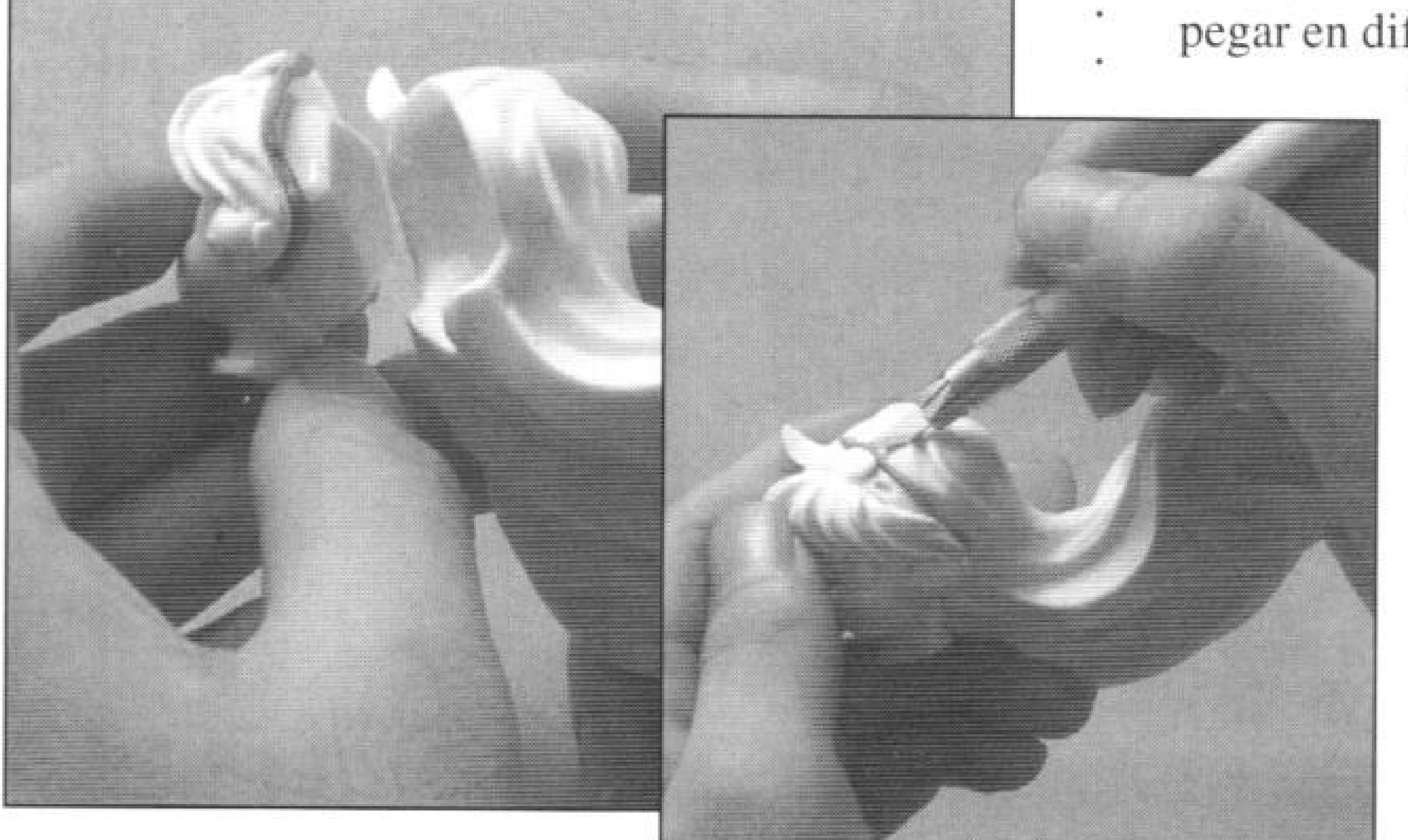
—Calentad las piezas de vinilo antes de pegarlas. Queda mejor si pegas en caliente, más fuerte y más estético el resultado.

—Los dedos sudados se llevan pinturas realmente añejas. Ojo con tía Enriqueta.

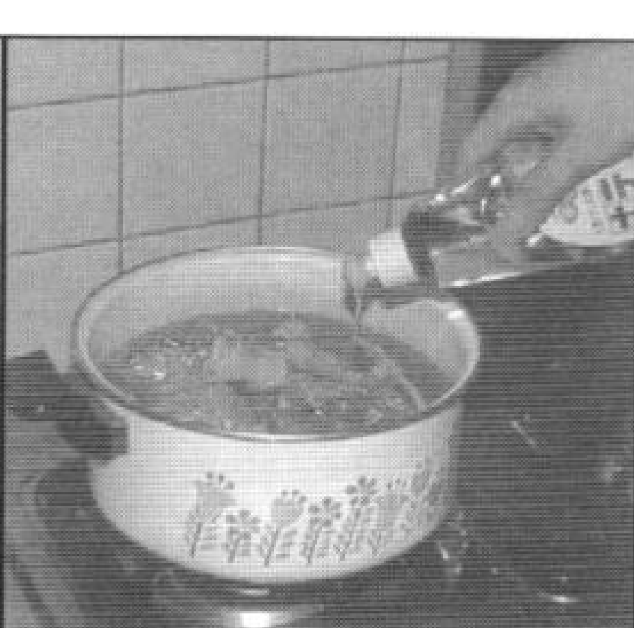
—Cuidado con los vinilos que lleguen en una caja despachurrada, después de haber recorrido un largo viaje Japón-Madrid-Barcelona-Valencia-tu casa, por la sencilla razón de que el material es enormemente propenso a la deformación por presión y calor. He visto figuras preciosas que tras el envío harían las delicias del Doctor Frankenstein.

—Y nunca, por mucho que lloren, les des de comer después de medianoche.

Gabri del Río









Julio

MODELOS A SEGUIR

por **Takeshi Kakeru**
Sugoi Ochinko

Sí, ya sé que en el nº 2 de MangaZone hablábamos del Great Mazinger que Medicom Toy lanzó al mercado hace poco, pero es que son de lo mejorcito que se puede encontrar en el panorama juguetil y maquetístico nipón. Si bien es cierto que la calidad de los juguetes de gran tirada (lo que sea de la última serie de sentai, por ejemplo) ya es excelente de por sí, Medicom riza el rizo con muñecos articulados de 30 cm. de altura con tiradas muy limitadas y que son sencillamente perfectos. Me quito el sombrero. ¡Quiero uno!

Getter Robo de la serie *Getter Robo* **(300mm) Medicom Toy (¥9.800)**

Lou Luca de la serie *Gundam ZZ* **(1/8, 200mm) B-Club Original Goods (¥7.800)**

La protagonista femenina de una de las más famosas series de Gundam de mediados de los ochenta, que recientemente acaba de ser reeditada en forma de caja de Laser Disc, cobra vida en forma de un excelente kit de resina de B-Club Original Goods. Hay que decir que esta marca aúna una gran cantidad de estudios de escultores de maquetas, siendo la calidad media excelente. En esta figura destacan especialmente el escorzo de la figura y el haber podido transferir el estilo sencillo pero sólido del diseño del anime a una figura tridimensional.

Shinji Ikari y **Kaworu Nagisa** de la serie *Neon Genesis Evangelion* **(1/8) Kotobukiya (¥6.800** cada uno**)**

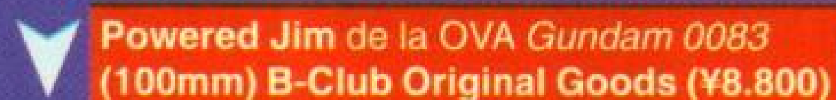
Los escultores de Kotobukiya se toman una pequeña libertad a la hora de interpretar en tres dimensiones a los personajes masculinos principales de *Neon Genesis Evangelion*. Si bien a grandes rasgos siguen el diseño de personajes de **Yoshiyuki Sadamoto**, se ha optado por un enfoque mucho más estilizado, alargando mucho las figuras y consiguiendo un efecto muy plano y sencillo en las ropas de los personajes. Sin embargo, difícilmente defraudarán a los aficionados de la serie de Gainax. La calidad es muy alta y son figuras relativamente sencillas de pintar, aunque quizá por ello no sean especialmente espectaculares.

Berga Dallas de la película *Gundam F-91* **(1/144, 110mm) B-Club Original Goods (¥9.800)**

Gundam F-91 fué un anime atípico para ser una entrega de Gundam: contaba con la colaboración en los diseños de **Michitaka Kikuchi** y **Masami Obari** entre otros. El diseño de mecánica quedó un poco más recargado de detalles y alcanzó hasta a los robots de los malos. Este en particular les quedó bastante cuco, pero creo que la relación tamaño/precio es muy poco ventajosa. Sólo para fanáticos del Berga Dallas... con dinero.

Bal-Bas-Bow del juego *Virtual On* **(200mm) Kotobukiya (¥14.800)**

Resin kit de uno de los robots del famoso juego de Sega (acaba de llegar a la Saturn en España). Se trata de una de las mejores resinas que de este robot han aparecido hasta la fecha en Japón. Puede que los diseños de **Hajime Katoki** pierdan al pasarse a polígonos de videojuego pero siguen siendo excelentes. Un poco carito, eso sí.



Powered Jim de la OVA *Gundam 0083* **(100mm) B-Club Original Goods (¥8.800)**

Uno de los robots de asalto de la que se dice que es la mejor OVA de Gundam, *0083*. El diseño es sencillo, con reminiscencias al primer Gundam de finales de los años setenta, pero con una distinción clara por medio de los colores intensos del pecho, rodillas y escudo. Se trata de una resina muy correcta, como todos (toditos) los productos de Bandai.



Cutey Honey de la serie *Cutey Honey Flash* **(1/8, 210mm) B-Club Original Goods (¥7.800)**

Como en el ejemplo de Luo Luca, esta resina de Cutey Honey resulta una compra ideal. La relación calidad/precio/tamaño es estupenda y el trabajo de escultura es excelente, con un escorzo muy elegante y conseguido. Si tuviéramos que criticar algo sería su frialdad y cierto hieratismo (probablemente por causa de unas piernas demasiado rígidas?), pero lo cierto es que le damos un notable alto. Y si **Sugoi** piensa otra cosa, que se chinche, ¡hala! (Señor, qué crux —Sugoi)

Ifleet del videojuego de Saturn *Gundam Gaiden* **(1/144, 130mm) B-Club Original Goods (¥12.800)**

De nuevo comentamos un resin kit basado en un robot especialmente diseñado para el famoso videojuego de Sega Saturn. Se trata del Zak que pilota Nimbus Schtarzen, de la armada de Zeon. El colorido es vistoso, girando más hacia la estética de videojuego (yo nunca había visto un Zak tan colorido) que a la de anime. La calidad no es muy buena, pero le damos un aprobado alto por esos dos sables de energía que pretenden hacernos trizas (Sugoi ya ha perdido una extremidad de su cuerpo... adivinad).

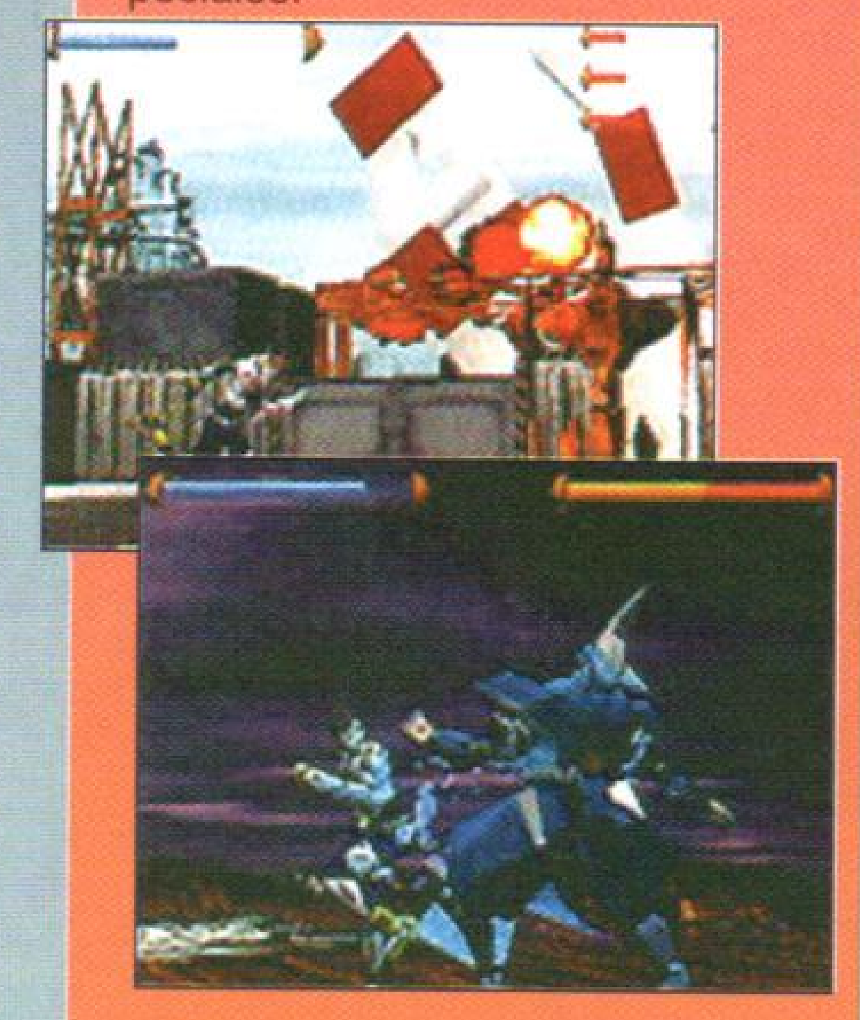




QUE LO SEPAS

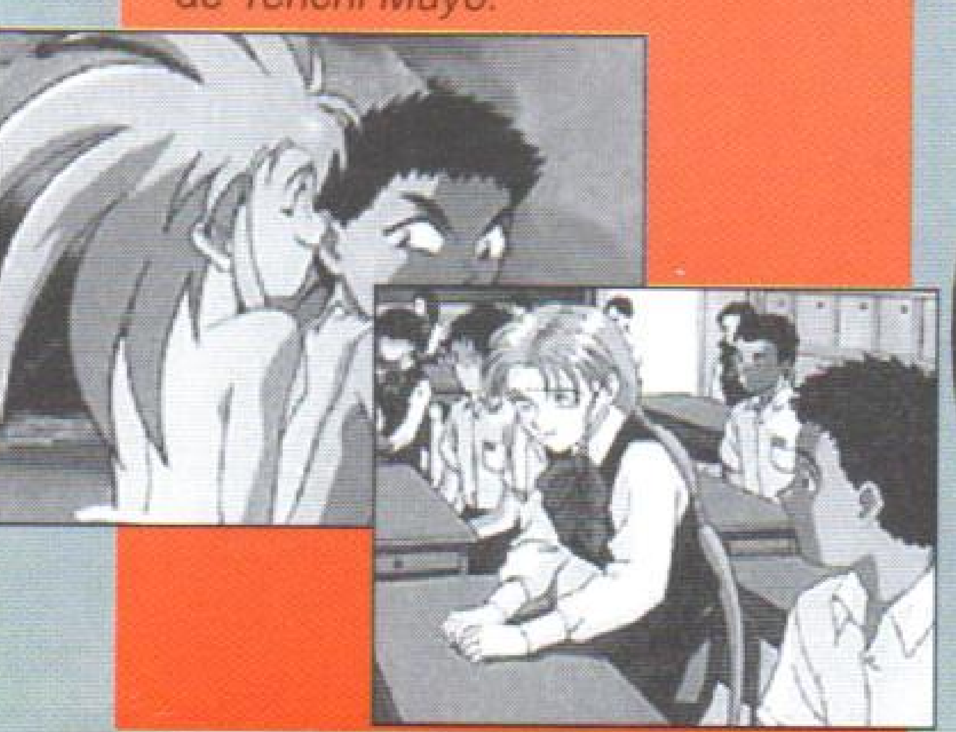
—Para todos los aficionados a los juegos de rol, la compañía reina del género por excelencia, Squaresoft, acaba de anunciar que se encuentra desarrollando ya el Final Fantasy 9 (sí, el 9, no es ningún error) paralelamente al 8. El juego será totalmente renderizado, e iremos eligiendo las opciones como si de una película interactiva se tratara, y se supone que se adaptará para la Black Belt de Sega y la Playstation 2 de Sony para el año 2000 (aunque el ocho sí aparecerá para las consolas de 32 bits actuales a finales del año que viene). Mientras, llegan *Parasite Eve* y *Front Mission Alternative*, continuación de la saga de Supernes ahora para la 32 bits de Sony.

—Zeiram Zone, del que se reseñó algo en el número 3, ha aparecido ya en Japón. El juego es una fantástica adaptación poligonal al estilo de los míticos Final Fight, en el que te enfrentas a multitud de enemigos intermedios por nivel hasta llegar al jefe de zona, contra el que realizaremos un combate estilo Toshinden, con combos y super especiales.



—Capcom estrena también un nuevo Pack de dos CDs y un minilibro de ilustraciones de su saga del D&D World, en el que se recogen el Tower Of Doom y el Shadow Over Mystara para la Playstation.

—Para los usuarios de PC (que siempre se quejan de que no comentamos nada), de golpe a porrazo aparecen un alud de juegos. Por parte de SNK, aparecen el Fatal Fury 3 y el King Of Fighters, y se prepara un nuevo juego de *3X3 Ojos* y otro de *Tenchi Muyo*.

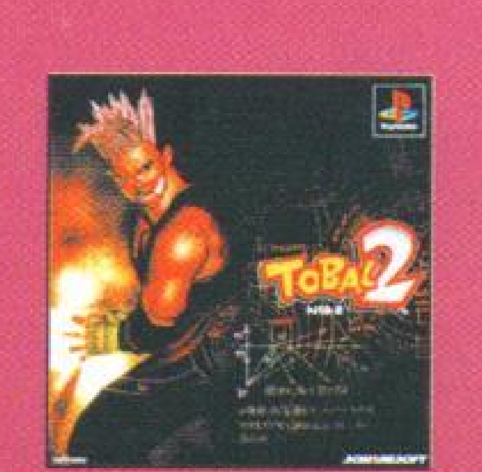


Cuando hace ya más de un año Squaresoft declaró que iba a realizar un juego de lucha para la Playstation de Sony, muchos se rieron considerando a la compañía incapaz de desarrollar un buen programa que no fuese un RPG. Increíblemente, Square sorprendió a todos con un fabuloso arcade que combinaba tanto la jugabilidad de uno de los mejores juegos de lucha del momento con una original modalidad RPG. El secreto de ese fantástico juego fue Dream Factory, un equipo de programadores y grafistas que habían trabajado tanto en el *Virtua Fighter* de Sega como en los *Tekken* de Namco. Ahora, un año después, Square ha lanzado la segunda parte del juego, que al igual que la primera entrega, goza de los diseños de mismo **Akira Toriyama**.

Lo primero que te llama la atención de *Tobal 2* es el hecho de que el juego no tenga texturas. Al contrario de lo que ésto pueda parecer, al no texturar los polígonos, Square ha podido triplicar su número en comparación a los que utilizan otros juegos del género, como el *Soul Edge* o el *Tekken*. El principal problema que tenía el primer Tobal, en el que los luchadores apa-

DATOS

Título: Tobal 2
Precio: ¥ 6.900
Compañía: Squaresoft
Plataforma: PlayStation
Tipo: Lucha/RPG
Nº Jugadores: 2.

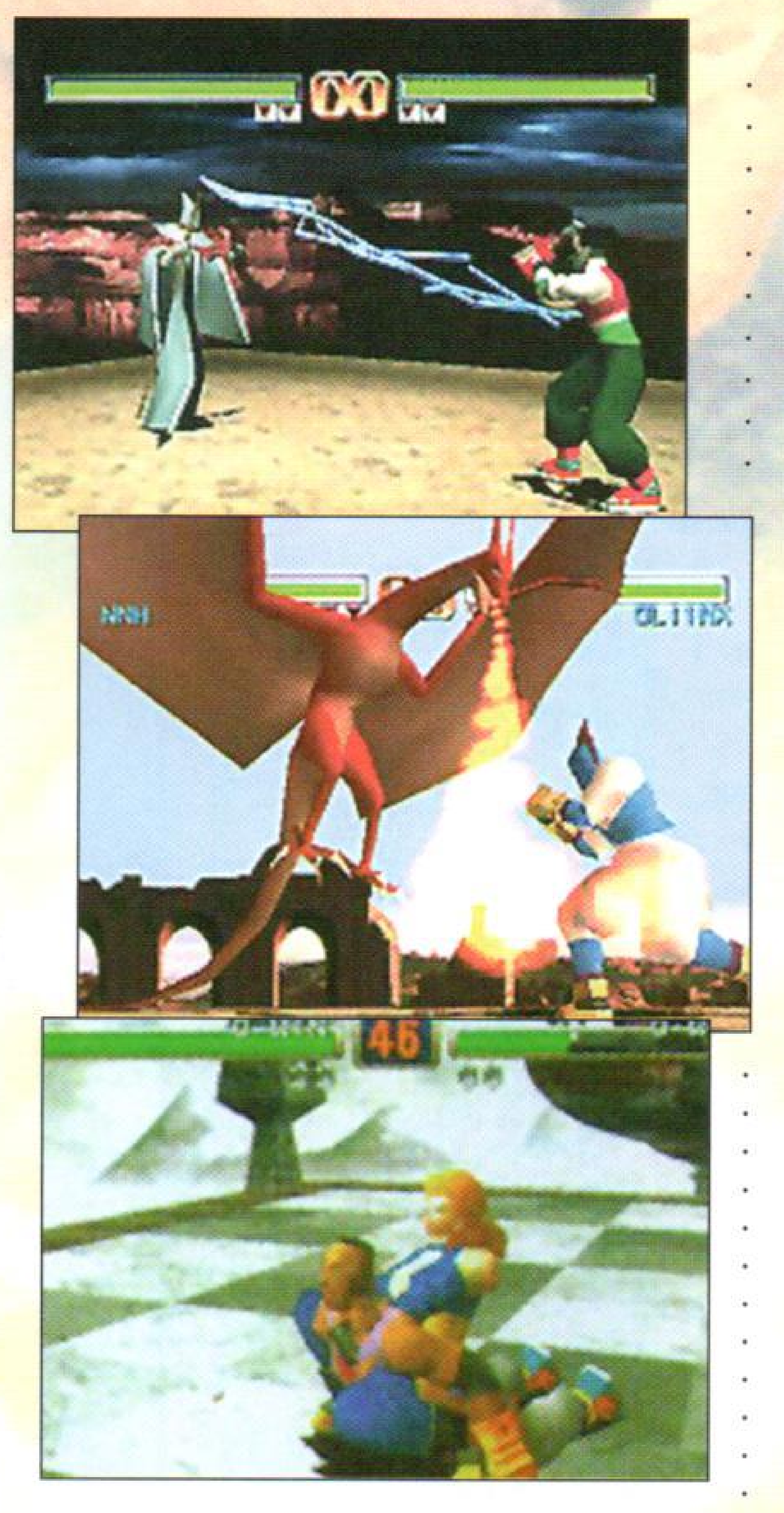


CHEATER !!

—Si al enfrentarte, en cualquier modalidad de juego, con uno de los protagonistas alchocobo (o a cualquiera de los pájaros gigantes), presionando los botones ◇◇□X, tu personaje se subirá al chocobo y podrás llevarlo como montura.

—En modo Normal, Vs. o Práctica., mantén apretados R2 y L2 mientras eliges a tu personaje. Así, apretando después L2 ó R2 podrás cambiar el tamaño del personaje a tu gusto.





recían extremadamente cuadriculados, se ha solucionado con un fantástico suavizado en el cual ni siquiera se notan la unión de los polígonos. Además, los movimientos son muy fluidos, dando una enorme sensación de realismo en algunas ropas y peinados.

El juego, al igual que la primera parte, tiene dos posibles modalidades a elegir, Torneo y Búsqueda, cada una con sistemas totalmente diferentes. El modo Torneo nos permitirá participar en el segundo campeonato que celebra el emperador Udan un año después, de nuevo para descubrir al luchador más poderoso del planeta Tobal. En él, ademas de todos los antiguos finalistas, se añaden dos nuevos luchadores: Doctor V, un científico luchador de Muai Thai que quiere el trofeo para analizar el extraño material que lo compone, y Chaco Yutani, una preciosa terrestre que queda atrapada en Tobal tras sufrir un accidente con su nave. El diseño de **Akira Toriyama** es muy apropiado para su conversión poligonal, y el resultado ha sido bastante bueno. Los enemigos finales no han cambiado, pero añade la posibilidad de jugar con un Chocobo, la eterna mascota de Square en su prestigiosa saga Final Fantasy. Imitando además la pauta que creara el *Tekken*, todos los personajes cuentan con divertidísimos finales renderizados, al mismo nivel que la mejorada pantalla de presentación. En cuanto a la jugabilidad, ha aumentado mucho con respecto a la primera parte, dándote la posibilidad de realizar combos de hasta más de diez golpes y realizar ataques energéticos. Todos estos añadidos son fantásticos, aunque es una pena que pierda el enorme realismo que tenía el juego en su primera parte.

El modo Búsqueda es, sin duda, la mejor parte del juego. Al contrario de la primera parte, en la que tan sólo nos movíamos por los interiores de mazmorras, *Tobal 2* nos permite movernos con total libertad por el mundo y entrar en pueblos y castillos. Gráficamente, los interiores están mucho más cuidados que los del primer juego (aunque han perdido variedad), y los exteriores son sencillamente ge-

MARY IVONSKAYA

FEY PUUSUU

CHUJI WOO

OLIMES

EPON

GREN KUTS

CHACO YUTANI

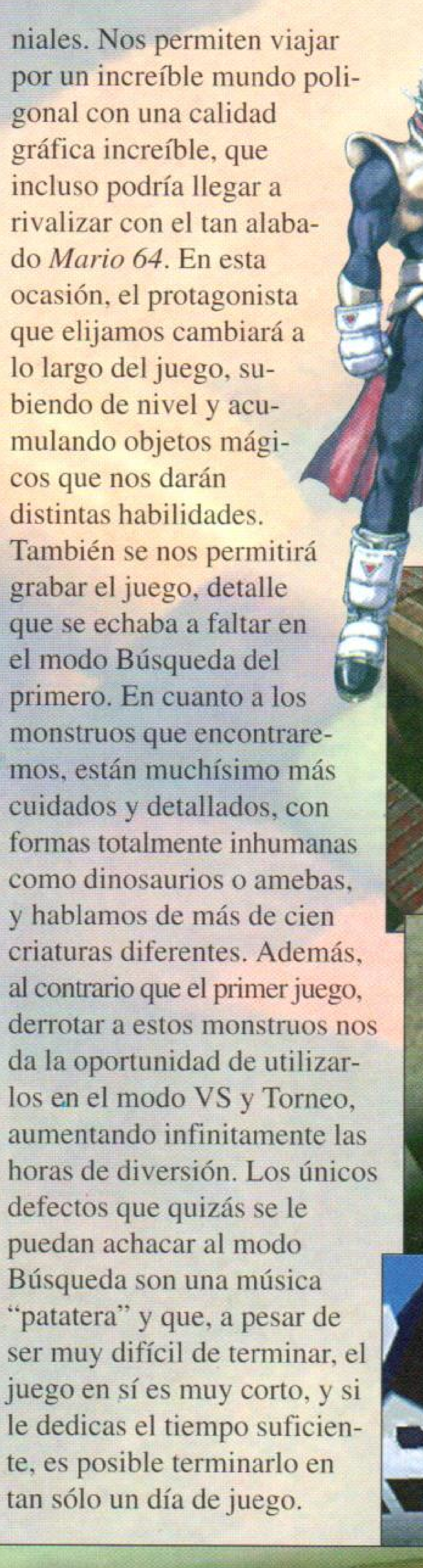
DOCTOR V

HOM

ILL GOGA



niales. Nos permiten viajar por un increíble mundo poligonal con una calidad gráfica increíble, que incluso podría llegar a rivalizar con el tan alabado *Mario 64*. En esta ocasión, el protagonista que elijamos cambiará a lo largo del juego, subiendo de nivel y acumulando objetos mágicos que nos darán distintas habilidades. También se nos permitirá grabar el juego, detalle que se echaba a faltar en el modo Búsqueda del primero. En cuanto a los monstruos que encontraremos, están muchísimo más cuidados y detallados, con formas totalmente inhumanas como dinosaurios o amebas, y hablamos de más de cien criaturas diferentes. Además, al contrario que el primer juego, derrotar a estos monstruos nos da la oportunidad de utilizarlos en el modo VS y Torneo, aumentando infinitamente las horas de diversión. Los únicos defectos que quizás se le puedan achacar al modo Búsqueda son una música "patatera" y que, a pesar de ser muy difícil de terminar, el juego en sí es muy corto, y si le dedicas el tiempo suficiente, es posible terminarlo en tan sólo un día de juego.



Tobal 2 es una pequeña gran maravilla de juego, que seguro dará horas y horas de diversión, entretenimiento y reto. Esta vez, Square ha estado muy cerca de atrapar a Namco en calidad, y aunque aún le faltan muchos detalles por pulir, si éste es tan sólo su tercer juego de lucha, me muero por ver el próximo.

DARKMIND



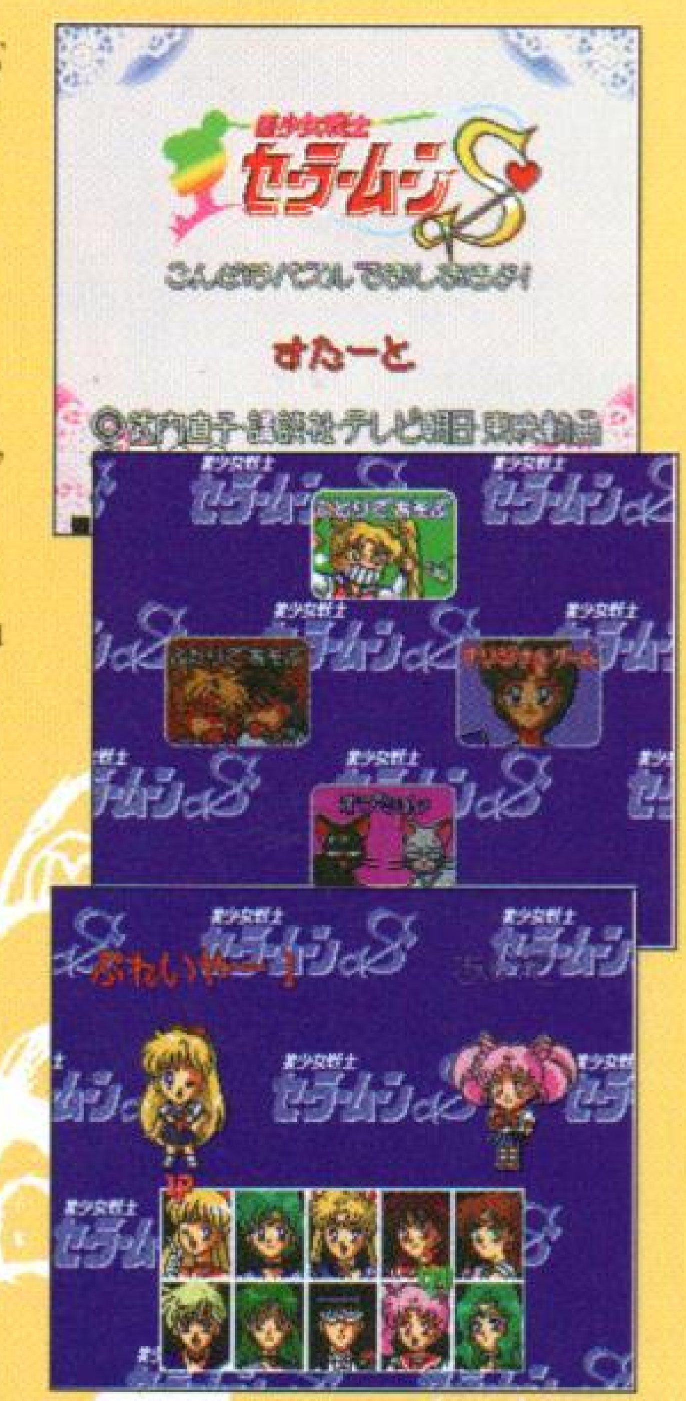


EN FIN, QUE...

Jugabilidad	90%	GLOBAL 82 %
Sonido	60%	
Gráficos	95%	

Menos de 32

Sailor Moon S PUZZLE

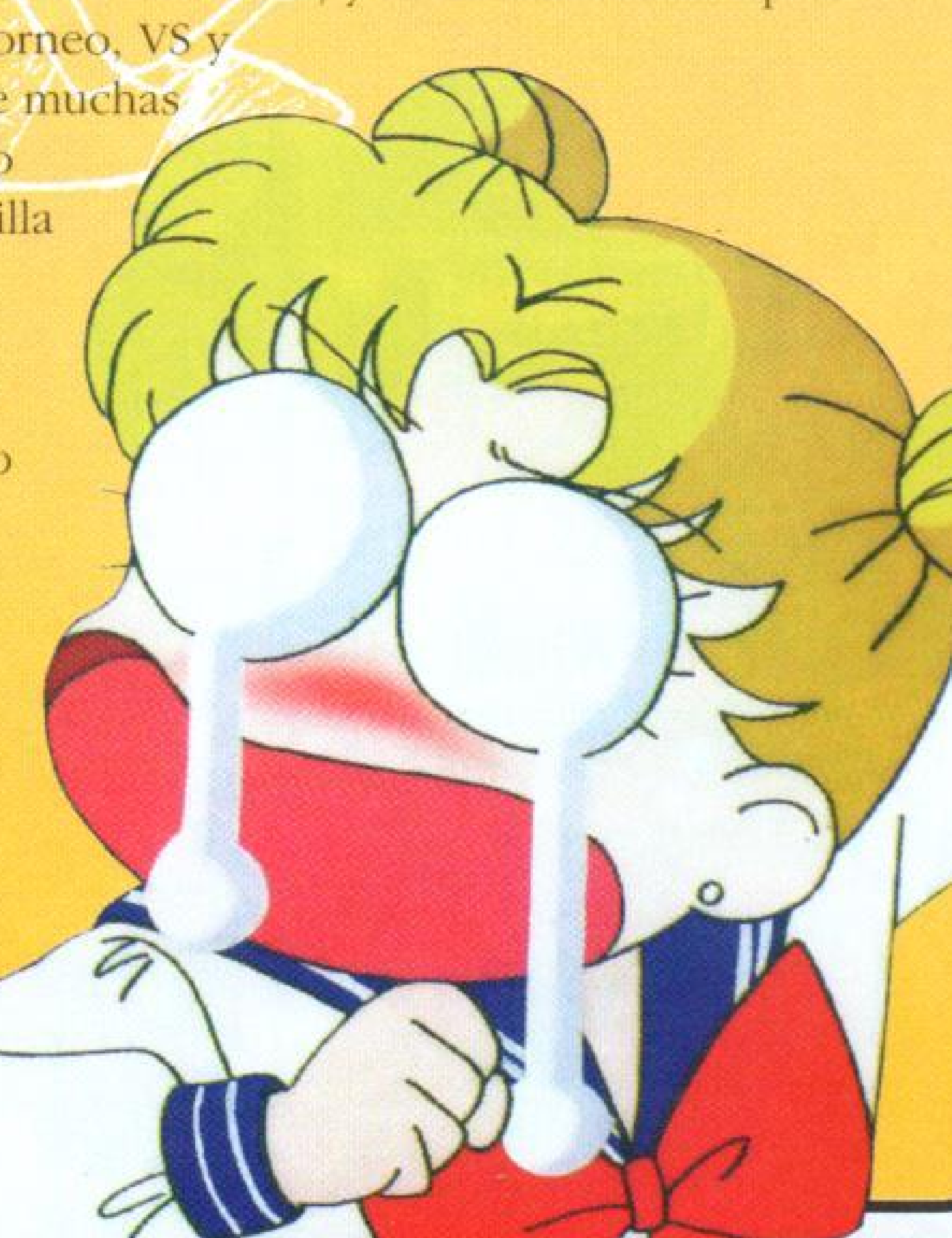


La aparición del juego *Sailor Moon S Puzzle* es otro de esos claros ejemplos de que cuando una serie funciona bien, cualquier tipo de merchandising o producto relacionado con ella sale rentable. Es el quinto cartucho de las Sailors aparecido en la Super Famicom, y al contrario que los anteriores, beat´em ups y de lucha, Sailor Moon S es un juego de puzzle. Básicamente, su desarrollo es muy similar al del tan aclamado *Puyo Puyo*, aunque con algunas innovaciones. El objetivo del juego es limpiar tu pantalla, repleta de cristales de colores, antes que tu adversario, intentando eliminar tantas piedras a la vez como te sea posible. Así, cuantos más elimines a la vez, provocarás una mayor o menor caída de piedras en la pantalla de tu adversario, lo que entorpecerá la limpieza de los cristales.

Sin duda, la principal innovación es la posibilidad de elegir a una de las Sailors, para combatir a las demás con sus propias habilidades especiales. Hay 10 personajes a elegir: las cinco de equipo original, Sailor Moon (cómo no), Mercurio, Marte, Venus y Júpiter, y las tres nuevas Sailors, Neptuno, Urano y Plutón, más el Señor del Antifaz (Tuxedo Kamen) y Chibiusa. Cada personaje tiene una barra de poder, que se irá llenando conforme vayamos eliminando los cristales, en cinco niveles de energía. Una vez que alcancemos cierto nivel de poder, podremos consumir la barra para activar los poderes de los personajes, estorbando de alguna manera al rival. Por ejemplo, Sailor Plutón paraliza el tiempo de su adversario, y el Señor del Antifaz lanza rosas a los cristales de su rival haciéndolos indestructibles durante un buen rato.

El juego en sí es bastante divertido, y te da numerosas opciones, como un modo torneo, VS y Survival, asegurándote muchas horas de diversión. No ofrece ninguna maravilla técnica, ni gráficos excepcionales ni una brillante música, pero eso es precisamente lo que és, un juego sin pretensiones para vender más con el éxito de las guerreras de la luna. Y lo mejor es que, encima, está bastante bien.

Dakuma Indo



BAKURETSU HUNTER (CAZADORES DE MAGOS)

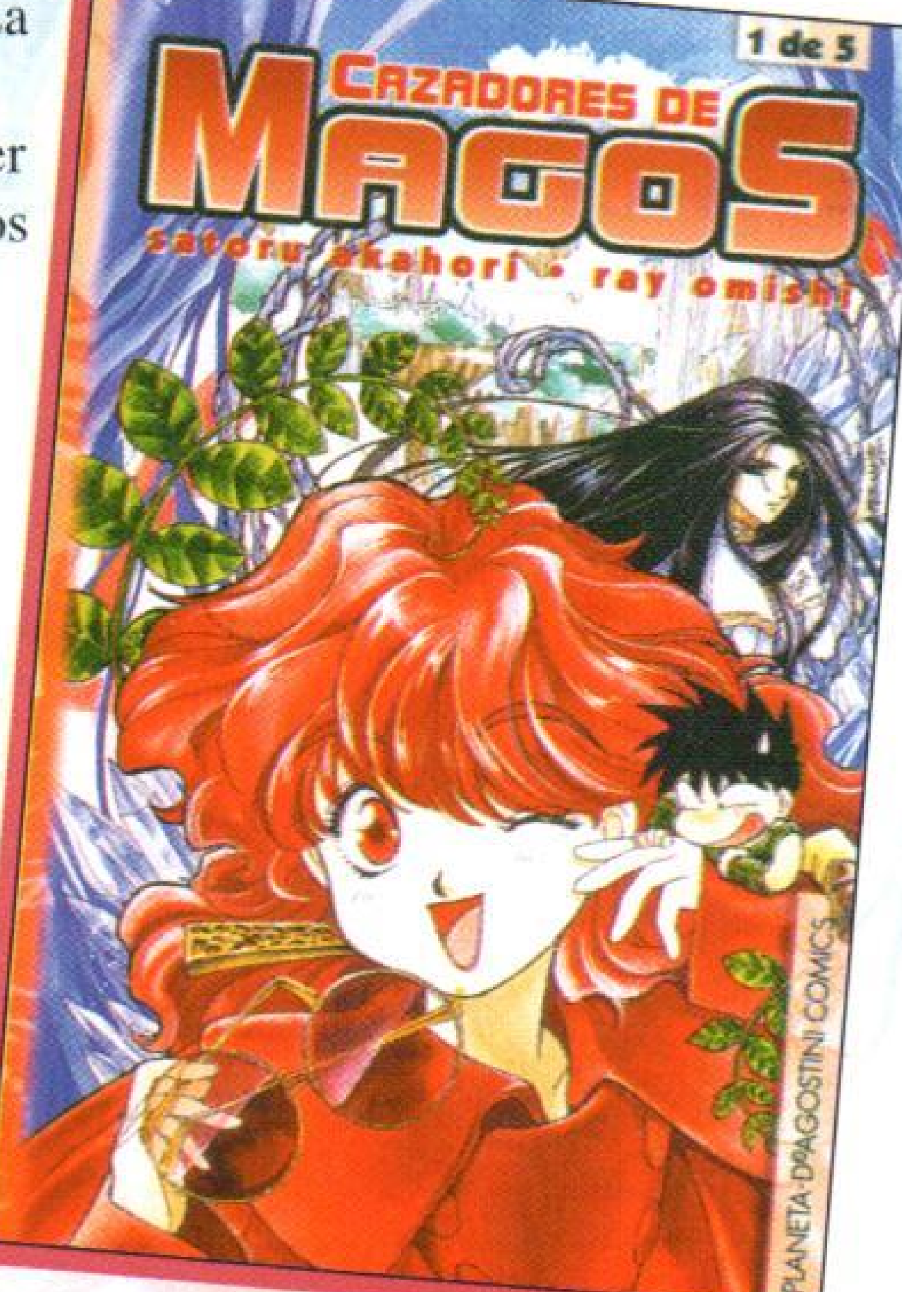
Cuando se oye un título como Cazadores de Magos, se tiende a pensar en una novela de fantasía, con héroes sacrificados, hechiceros malévolos y jovencitas presas en húmedas mazmorras esperando a su paladín... Ya. Bueno. Pues jovencitas y húmedas puede, pero ellas no esperan anadie. Vienen a por tí. Y tienen un látigo enorme.



No puedo resistir la tentación de comparar la actual política de lanzamiento de novedades de las actuales editoriales españolas con la que tenían cuando comenzó a editarse en España tebeo japonés. Mientras que Planeta Agostini comenzó en 1992 con *Hokuto no Ken* (*El Puño de la Estrella del Norte*), un manga que comenzó a editarse en Japón en 1984, Norma se estrenaba poco más tarde con *Touch* (*Bateadores*) y con *Kimagure Orange Road* (*Johnny y sus amigos*), de 1981 y 1984 respectivamente. Hoy dia, 1997, las súper novedades de Norma y Planeta Agostini son, en el primer caso, *Neon Genesis Evangelion*, que lleva dos años de éxito en Japón y que en la actualidad sigue provocando el máximo furor en el archipielago; y por parte de Planeta, *Bakuretsu Hunter*, obra de uno de los guionistas más populares de la industria hoy día, que comenzó a publicarse en 1993 y que goza hoy día de gran éxito gracias a las versiones animadas en serie de TV y OVA.

Lo que quería decir con esta frase tan larga e inútil es que hace cinco años en España se editaban mangas que habían triunfado en Japón diez años antes; ahora se busca desesperadamente el ultimo bombazo en Japón para intentar reproducirlo a escala reducida en la piel de toro. Y la verdad, no sabemos hasta que punto funciona esta fórmula, y si merece la pena olvidar todos los tesoros tebeísticos de los ochenta. La verdad es que la respuesta a esta cuestión está lejos de ser fácil, ya que incluye aspectos tan complejos como la falta de apoyo de la televisión. Así que vamos a centrarnos en lo principal de toda la parrafada de arriba (dios mío, ¿qué me han puesto hoy en la comida?): ¡*Bakuretsu Hunter* en castellano!.

Nos encontramos ante un manga muy actual que (como ya se ha dicho) comenzó a publicarse en 1993 en la revista mensual de manga Dengeki Comic Gao, de la editorial Media Works. Esta relativamente desconocida editorial publica todos los meses Dengeki-Oh, una de las revistas de videojuegos más afamadas de Japón. Como Enix, se ha metido hace poco en este negocio de vender tebeos, decantando sus temáticas hacia la fantasía heróica y la ciencia ficción: entre otras, *Mobius Klein* de **Kia Asamiya** o *Metal Slader Glory* de **Yoshimiru**, también en breve en castellano por Norma (como el champú ese de la **Duval**, ¿no?). Ya son exáctamente cuatro años durante los cuales los personajes creados por el fructífero **Satoru Akahori** han cosechado éxito tras éxito en Japón hasta el presente momento en el



que, tras una buena acogida de la serie de TV semanal emitida el pasado año, se está editando una OVA que parece tener bastantes seguidores. Planeta Agostini nos presenta ahora la edición en castellano de la obra, que además de los disparatados guiones de **Akahori** cuenta con los dibujos del prometedor **Ray Omishi** (**Rei** para los tiquismiquis de los kanjis), el cual a lo largo de los # volumenes que se han publicado ha demostrado una evolución vertiginosa y una habilidad para el dibujo que si bien no podemos calificar de magistral si que rezuma calidad y da una excelente forma a los guiones del tío **Satoru**.

Bakuretsu Hunter es un relato de fantasía heróica (este género pega en España sin duda alguna: tomad nota los despistados) en el que un grupo de (en principio tres) jóvenes y atrevidos estudiantes de mágia, todos ellos y ellas de toma pan y moja (léase buenorros/as chotorros/as, y ya está bién de paréntesis) se enfrentan a la tiranía de los señores feudales de los reinos de su mundo, muchos de los cuales hacen uso de la magia para someter y aprovecharse de sus subditos. De su labor deriva el nombre de este grupo: «Sorcerer Hunter». Dirigidos por un ente superior muy cachondo en forma de señora grande llamado Big Mam, se enfrentarán en cada episodio con un señor feudal corrupto por la magia. Más tarde comenzarán a aflorar los





© Satoru Akahori·Ray Omishi/ Media Works·Bakuretsu Comittee

Carrot Glacé

Junto con su hermano pequeño Marron Glacé, que tambien forma parte del grupo de «Sorcerer Hunter», Carrot es el miembro principal del grupo y en gran medida protagonista principal de esta comedia. A pesar de que su dominio de la magia se encuentra en un grado entre malo y pésimo, en su cuerpo habitan doce bestias místicas en las que se transforma espontáneamente: esto ocurre gracias a su capacidad para absorber la energía mágica de los ataques de sus enemigos. Así, cuanto mayor sea el ataque, de mayor poder y brutalidad será la bestia en la que se transforme. Como muy bien se cita en la edición española del manga, quizá por este maremágnum que habita en su cuerpo las hormonas de Carrot están bastante intranquilas: Carrot pierde la noción de la realidad en cuanto una chica guapa pasa por su lado, para desesperación de la hermosa Tira, que a pesar de mantener las distancias, está completamente colada por él.

Marron Glacé

Hermano menor de Carrot, hace el papel de hermano mayor y responsable ante lo volátil del carácter de Carrot. Algo amanerado, de una gran belleza y con una larga y oscura cabellera que le llega hasta la cintura, Marron adopta normalmente un gesto serio y afectado, pero no le cuesta ocultar sus sentimientos por su hermano (al que aprecia mucho) y su buén corazón. Es un mago de bastante nivel y sus conjuros de magia oriental son ciertamente temibles. Ataviado con una túnica china (la verdad es que parece una fotocopia de Shiryu) lo cierto es que las caras de asombro que pone ante las disparatadas situaciones por las que pasan sus excéntricos compañeros de grupo son de lo mejorcito del cómic.

Tira Misu

Si esta explosiva chica tiene el mismo nombre que un postre italiano dulce y sabroso no es por casualidad. Este bombón pelirrojo oculta muchas cosas: en primer lugar, su auténtica apariencia. Lo hace utilizando una larga capa y unas grandes y redondas gafas de sol, atuendo que solo se quita cuando hay que revertir a Carrot de bestia mística a humano (normalmente después de derrotar a algun poderoso mago). En ese momento aparece como una auténtica dómina de SM dispuesta a amansar a Carrot (ya os habíamos dicho que había «algo» entre ellos). Es una chica de buén corazón, amable y cariñosa... hasta que saca el látigo (glups).

Chocolat Misu

Si no teniamos bastante con la pelirroja... ¡llega la hermana! que está igual o más buena. Y por si fuera poco, está igual de colada por Carrot (incomprensible), pero no solo no esconde sus sentimientos sino que aprovechará la más mínima oportunidad para pasárselo por la piedra. Para hacer un «ayuntamiento carnal». En definitiva, para fo***rselo. Curiosamente, a Carrot parece que le agobia un tanto tanta zalamería, y es que todos sospechamos que en el fondo está prendado de su «ama» Tira (ay, que bonito es el amor y que poco me quejo).

Gateau Moka

Si buscamos «narcisista», «presumido» o «creido» en la enciclopedia más cercana, seguro que hay una fotografía de Gateau. Rubio, alto, musculoso y guaperas, el mago con los humos más subidos del territorio gusta de lucir su cuerpo y de mostrar su bronceado o lo bién que le queda el tanga a la mínima ocasión.

Daughter

Esta sirviente de Big Mam es una jovencita que está de muy buen ver (como la mayoría de chicas en *Bakuretsu Hunter*) y que se les aparece de vez en cuando a los Sorcerer Hunter para encargarles nuevas misiones. Este pizpireto personaje aparece con un traje típico chino muy ajustadito y la verdad es que es un buen ejemplo de personaje florero que sirve para hacer bulto, aunque un bulto bastante proporcionadito y que da gusto ver.



Big Mam

Jerifalte del mundo mágico justiciero que en forma de señorona grande y omnipotente se encarga de detectar las injusticias mágicas cometidas por los señores feudales que abusan de la magia para aprovecharse de sus súbditos y comunicarlas a los Sorcerer Hunter. Como ser supremo, se supone que Big Mam es seria y formal pero de vez en cuando se pone de los nervios y se le hincha la vena de la frente. También muchas risas con ésta.



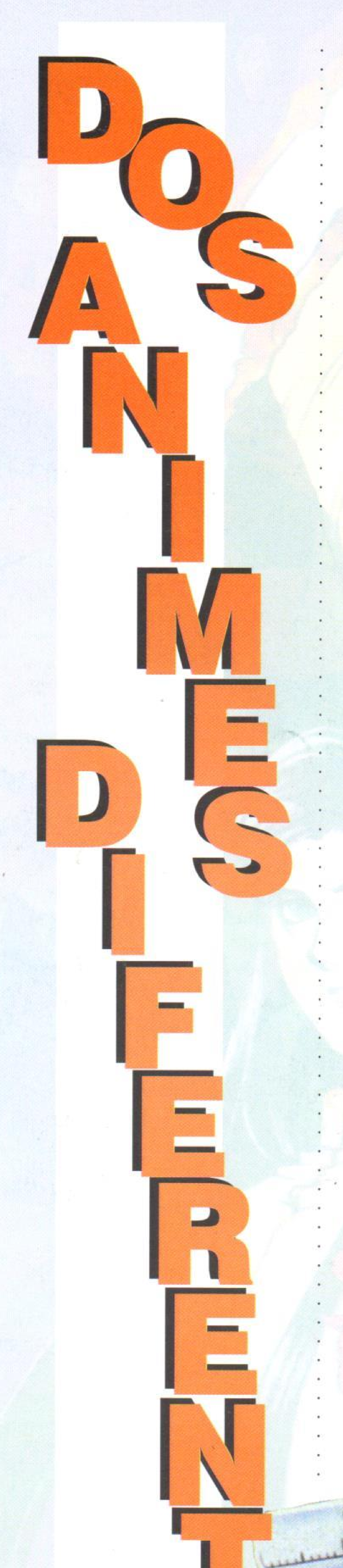


verdaderos enemigos, los peces gordos de los mundos mágicos que no son de Yupi (con ustedeeees... ¡el humor de Luis! —JJ) pero que sí comienzan a poner a prueba seriamente las capacidades mágicas de este peculiar grupo de guerreros.

Tened por seguro que peculiar se queda corto para describir el descerebre, el despiporre y el traspelle (muchas veces sexual) del que hacen gala los personajes protagonistas de *Bakuretsu Hunter*. Son ellos los que portan el verdadero peso de la historia y los que le dan a este manga la categoría de excepcional. No hemos podido resistir la tentación de desentrañároslos. No nos lo agradezcáis, nosotros somos asín.

Luis Alís Ferrer

DOS ANIMES DIFERENTES



Basándose en el enorme éxito que estaba cosechado la obra de **Rei Omishi** y **Satoru Akaori**, no era de extrañar que pronto se adaptara a la pantalla las desventuras que les toca sufrir a ese grupo de psicóticos y estrafalarios cazadores de magos. La serie empezó su emisión a finales de octubre de 1995, en la cadena TV Tokyo los martes a las 6:00 pm, obteniendo un considerable éxito y gran número de fans. Gráficamente, mantenía un nivel más que aceptable para ser una serie televisiva: rostros con dos o tres capas de color y una animación muy fluida, especialmente en las escenas de acción. Los personajes fueron bastante bien adaptados al anime, aunque los nuevos trajes de Tira Misu y Chocola Misu, rediseñados para mostrar menos voluptuosas a las dos jóvenes a causa del carácter más para todos los públicos de la serie, rompían un poco con el estilo del manga, y le quitaban mucha gracia al eliminar su aspecto de dóminas sadomasoquistas.

La trama se distanciaba un poco de las pautas fijadas en los diez tomos editados hasta la fecha, una historia distinta en los primeros capítulos, la gran mayoría de ellos basados en versiones alternativas de las aventuras aparecidas en el manga, más muchas otras originales para televisión. También, intentando seguir una línea argumental entre historia e historia, se presentaba continuamente a un misterioso hechicero, siendo éste el enemigo al que se enfrentaban los cazadores continuamente en los capítulos más avanzados. Además, la serie incluía muchas variantes con respecto al manga, como mostrar a los cinco componentes del grupo unidos desde el principio, participando en algunas misiones que realizaron sólo los tres componentes del grupo original. Sin duda, lo mejor de la serie son las canciones del opening -"What's up guys?"- y del ending -"Mask"- de cada uno de los episodios y sus animaciones correspondientes, que tienen una calidad muchísimo mayor que la del resto de cada capítulo. Son muy buenas, con un ritmo trepidante que recoge plenamente el espíritu de la saga. El resto de la banda sonora, aun sin alcanzar el nivel de los dos temas centrales, tiene una gran variedad y colorido, sobresaliendo mucho de otras series del montón. El único problema que realmente se le puede achacar a la serie es que, a causa de estar dirigida hacia un público más infantil, se han suavizado mucho todas las connotaciones sexuales tan frecuentes en los gags del manga, eliminando también así un interminable número de situaciones comprometidas en las que acabaría Carrot. Sobre todo, se nota en la personalidad del protagonista, que pierde muchos matices "sukebes" como cerdo egocéntrico que sólo piensa en hacer





el amor con todas las mujeres que se encuentra en favor de una simple torpeza con pequeños matices "H".

Globalmente la serie está bastante bien, aunque parece que se quede a medio camino entre géneros sin llegar a ninguno: le falta un poco de humor y picardía para ser como el manga y necesita ser más seria para poder considerarla como una serie pura de fantasía heroica.

La OVA, por el contrario, recupera todas las señas de identidad del manga, incluyendo los auténticos e inimitables uniformes de dóminas de las hermanas Misu. Aunque cuenta una historia totalmente nueva creada para la ocasión, es mucho más fiel al original impreso que su adaptación televisiva. Hasta el momento han aparecido tres volúmenes de 30 min. a un precio de casi 6.000¥. Y para que os hagáis una idea, en estas páginas están "sus poderes".

DARKMIND

UNA HISTORIA LOCA LOCA



Parece mentira, pero de milagro hemos podido avanzaros a última hora la aparición del 2º volumen de *Cazadores de Magos*. Lo cierto es que aquí en la redacción les hemos cogido cariño rápidamente a los carismáticos personajes creados por **Satoru Akahori**, y os podemos asegurar que el 2º tomo es aún mejor que el primero, tanto en calidad del dibujo como en lo entretenido de la historia.

Tras las visitas a la playa y la presentación de uno de los mejores personajes secundarios de la historia del manga, el Señorito Potee Chips, en el tomo 3 (que suponemos estará a la venta a finales de Septiembre, para el Salón, vaya) asistiremos a la lucha final contra el Necromicón, que se transformará en una gigantesca bestia zombi contra la que ni siquiera Carrot transformado en toro salvaje tendrá ninguna oportunidad. En el último momento Carrot absorbe un hechizo especial transformándose en un león dorado superpoderoso capaz de derrotar al Rey de los Zombis. Más tarde pasan por divertidas aventuras como encontrarse con el doble femenino de Carrot o con un antiguo amor de Gateau, Lulico. Tras ello, los Sorcerer Hunter viajarán a una estación de esquí donde deberán encontrar a la dama de las nieves y conocerán a Reika, una hermosa chica de la que Carrot se queda prendado (como siempre). Allí se encontrarán con Potee y su criado, por lo que la diversión queda asegurada. Y para el final del tomo, generosos desnudos de las hermanas Misu y otras chicas de buen ver y un divertido lío de camas en la mansión.

Para el tomo 4 (que aparecerá en... ¿Noviembre? ¿Navidad? ¿98?) mucho cuidadín con la aparición de los Sorcerer Hunter Killer, es decir, los cazadores de cazadores de magos. Prácticamente todo el volumen se dedica a narrar la terrible lucha de los Sorcerer Hunter con estos terribles enemigos, a los que se unirá un personaje pero que muy especial: Onion, el padre de Carrot y Marron. ¿Que si ganan los buenos? a ver, ¿tú que crees? En este cuarto tomo se hace patente la gran talla de **Ray Omishi** como dibujante. Despeja un poco las viñetas, afila un poco más ese storytelling y nos regala unas páginas que da gloria verlas. El tono humorístico es dejado temporalmente de lado y las escenas de lucha y combates mágicos acaparan la totalidad de la trama... pero sólo momentáneamente. Las risas vuelven y con más fuerza. Y para el tomo 5 y (en principio) último, más sorpresas todavía.

Tanto el dibujo como el guión de *Bakuretsu Hunter* van mejorando de forma espectacular, y el tebeo es cada vez más interesante, emocionante y divertido. Hemos tenido la suerte de que se vaya a publicar gran parte de uno de los tebeos más novedosos y atractivos que actualmente aparecen en Japón. Y además, en una edición impecable en aspectos tan importantes como la calidad de impresión y la traducción.

Luis Alís Ferrer

REPORTAJE

Bishonen o Shonen Ai

Otra cara del shojo manga

Si en España el cómic para chicas siempre ha tenido una presencia casi testimonial y pobre de contenidos, en Japón se ha ido construyendo un género propio o más exactamente una manera completamente distinta de entender el cómic que recibe el nombre de shojo manga. A diferencia del manga para chicos (shonen manga) donde la composición conserva las directrices occidentales y se concede preferencia al contenido sobre la forma, en el shojo manga se juega con una puesta en página dinámica y revolucionaria, utilizando los desplazamientos, las superposiciones de imágenes como un recurso estilístico y englobando forma y contenido en un todo único sólo equiparable en magnitud a un cuadro.

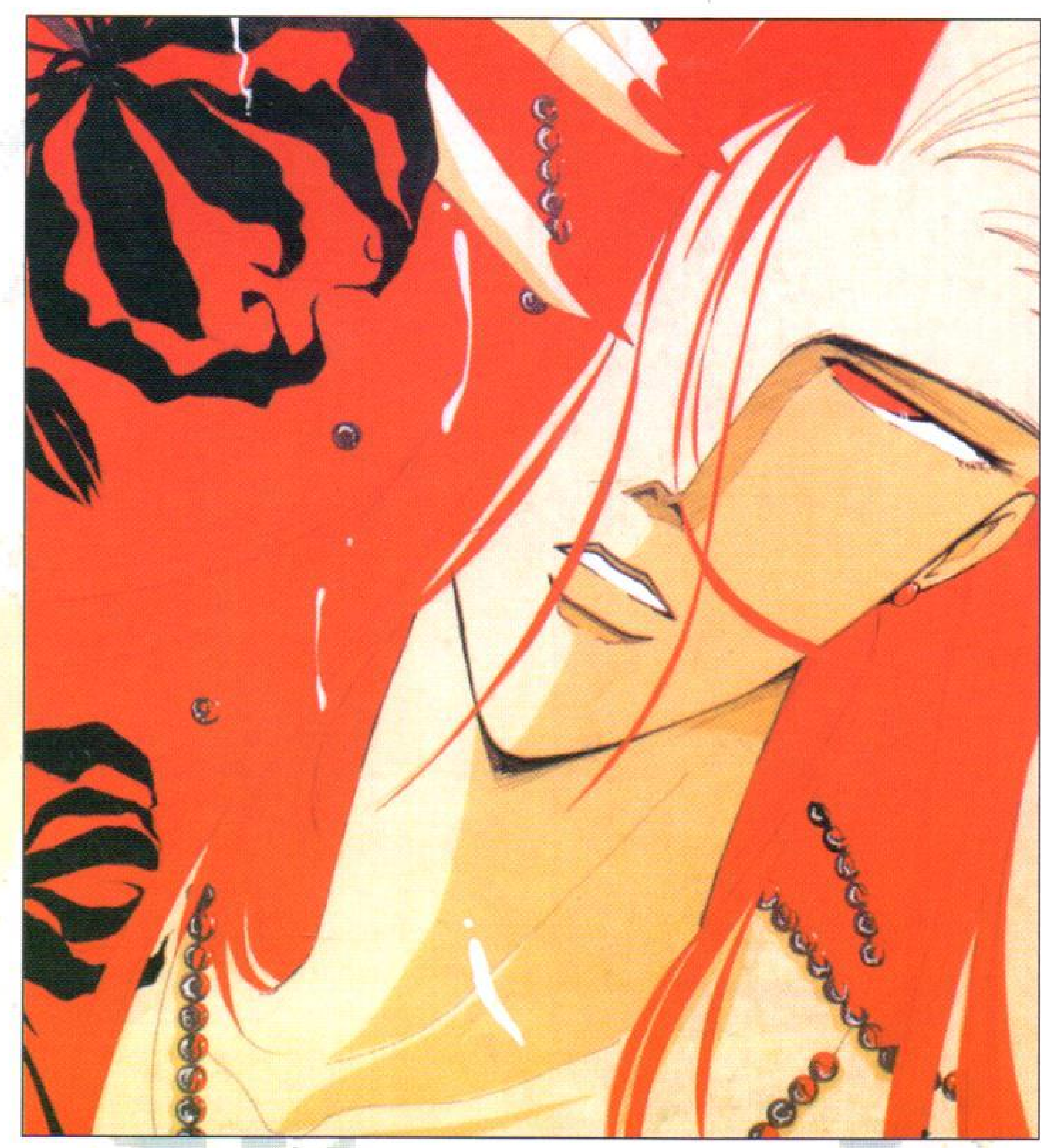
En sus orígenes el shojo manga surgió a principios de siglo como un monopolio casi exclusivamente explotado por autores masculinos noveles para darse a conocer y de paso explorar desde un punto de vista comercial un sector hasta entonces en estado virgen, el mundo de las mujeres. Producían revistas tales como Shôjo Kurabu y Shôjo Gahô que contenían, además de poemas, artículos de belleza y moda y folletines románticos, cómic strips que en cuatro viñetas desarrollaban breves episodios humorísticos o absurdos denominados "koma-manga". Sin embargo con **Osamu Tezuka** y la publicación de su trabajo *"Ribbon no Kishi"* (La princesa caballero) en 1953, el género dio un importante salto adelante al introducir la posibilidad de incluir una historia larga con un argumento coherente. Así, aquella valiente princesa que poseía dos corazones, uno de hombre y otro de mujer, constituyó el primer storymanga para chicas. En ese manga podemos encontrar ya algunos elementos formales que contribuirían a la construcción del género: la excesiva longitud de las piernas, ojos grandes y expresivos y uno de los temas que más se repetiría a lo largo del tiempo en el shojo manga, la ambigüedad sexual. No fue hasta los años sesenta cuando algunos nombres de mujeres empezaron a sonar en el universo manga, renovando el estilo impuesto por los hombres con amores históricos, fantasías medievales y episodios de la vida cotidiana. **Hideko Mizuno**, **Miyako Maki** y **Chikako Urano** fueron algunas de las que invadieron cuartillas y cuartillas con rostros espirituales, narices respingonas y ojos llenos de vida interior. Pero la verdadera revolución del shojo manga no se daría hasta que en los años setenta, el **"grupo de las 24"** —así llamadas por su edad, al haber nacido todas alrededor del año Shôwa 24=1949— no tomó el relevo. Entre ellas se



cuentan **Moto Hagio**, **Keiko Takemiya**, **Yumiko Igarashi** (*Candy Candy*) y **Ryoko Ikeda**. Estas mangakas rompieron los esquemas clásicos del manga para chicas inclinándose por un estilo radical que profundizaba en los sentimientos de los personajes de una manera original y diferente produciendo obras de una gran riqueza formal y de una complejidad in crescendo. Jugaron con todas las posibilidades que tenían a su alcance dando vida a una amplia gama de temas como el spokon (manga de deportes) o el shonen ai en el que nos vamos a centrar. Lo que autores como **Osamu Tezuka** o **Ryoko Ikeda** (*Versalles no Bara*) se atrevieron a insinuar de una forma más o menos sublime con el juego de "¿qué ocurriría si...?" sobre la inversión de los roles masculino y femenino (heroínas andróginas

y héroes afeminados), ahora, dando un giro de 180º, se va a manifestar como una ruptura radical de las rígidas normas sexuales. Sin embargo no va a pretender acabar con el tabú de la homosexualidad sino satisfacer los cada vez más complicados sueños de las muchachas avivados por ese cambio de la mentalidad de la mujer tras la postguerra y la creciente influencia de occidente. Es esa búsqueda de la belleza interior la que aparece reflejada en esas historias de amor tan imposibles como lo son los bellos y puros efebos que las protagonizan. Y no habrá reparos en presentar explícitamente ese amor homofílico. **Keiko Takemiya** inició su manga *Kaze to Ki no Uta* (*Poema del viento y de los árboles*) con una escena de cama entre el moreno y racional Serge y el apasionado y bello Gilbert. **Moto Hagio** también utilizó el rígido ambiente de un internado para chicos europeo como caldo de cultivo de una relación homosexual en *"11 gatsu no Gimnasium" (Gimnasio en Noviembre)* y *"Kokoro no Tomo" (El corazón de Tomo)*, otro melodrama en el que un alumno a menudo ignorado por sus compañeros, Tomo, se enamora de Yuri, el chico más popular del colegio y ante su rechazo, se suicida, aunque al poco tiempo otro alumno idéntico a Tomo llega a la escuela, despertando sentimientos en Yuri que no creía albergar.

Algunos han interpretado esta perspectiva del género shojo como una transposición de la relación hombre-mujer o una crítica al predominio masculino en la sociedad real. No obstante la publicista **Eiko Kakimuna** opina que se trata más bien de un campo de experimentación donde se anticipa el juego de las relaciones humanas y que elige a unos chicos como conejillos de indias por su mayor libertad para actuar en la sociedad. Como es natural cuando se habla de sentimientos no hay una respuesta unívoca que explique la proliferación de este tipo de shojo. Una gran amiga mía me dio una versión más realista y objetiva que quizá avalaría la posición española frente al bishonen tan de boga actualmente en nuestro país. Tal vez por la misma razón que los hombres suelen excitarse ante la visión de una relación sexual entre mujeres, nos sucede también a nosotras a la inversa. De todas formas ahora el fenómeno es tan heterogéneo que no vale la pena buscar motivaciones sino mostrar el abanico tan amplio de posibilidades que muestra el shonen ai ya que el género no deja de evolucionar. En nuestra época la homosexualidad, en vez de ser un tema envuelto de sentimientos de culpabilidad y secretismo, es una libertad a defender y proclamar sin ambages, lo que proporciona un nuevo vigor al género que se exhibirá, o bien en una versión más "heavy" de amores torturados y trágicos —**Minami Ozaki** y su obra *Zetsuai/Bronze* (que analizaremos posteriormente), **Wakuni Akisato** y *"Nemureru mori no binan"* (El *Bello Durmiente*), manga que trata de una forma cruda y realista las vicisitudes del amor gay y el primero que contempla la enfermedad del sida— o bien más "light", como en *"Teiou no niwa" (El jardín del Emperador),* trabajo de **Katsumi Michihara** y **Yuu Maki** sobre las aventuras y amoríos entre Joker, un robot policía y su compañero humano, contado en un tono más humorístico que romántico ya que Joker puede transformarse tanto en un hombre como en una mujer, o sea, el típico juego de ambivalencia sexual y sus correspondientes equívocos a los que ya estamos más acostumbrados con *Ranma ½* (**Rumiko Takahashi**), *Chirality* (**Satoshi Urushihara**) y recientemente con *Maze* (**Satoru Akahori**). Mientras tanto *Tokio Babylon* y *Wish* de las **Clamp** son dos mangas de difícil clasificación, ya que no llegarían a la categoría de bishonen a pesar de que resulta evidente la relación homosexual que se insinúa en sus páginas. También hay recopilaciones de historias bishonen que han llegado hasta nuestros hispánicos oídos como el volumen **Ice Cream Boy**. Sin embargo el género shojo, y en especial el bishonen, no se ha quedado reducido a una audiencia únicamente femenina sino que se ha ampliado el público lector del manga para chicas, abarcando también a los chicos, que leen shojo aunque sea sólo por conocer mejor la mentalidad femenina. Y las chicas se mueven más por el shonen en busca de emociones fuertes. Así autoras como la propia **Rumiko Takahashi**, **Akimi Yoshida** con su bishonen *Banana Fish* y **Hiroya Oku** (cuya obra principal, *Hen,* resulta un











importante botón de muestra del lesbianismo) han conquistado también al sector masculino.

Además es digno de mencionarse un curioso fenómeno que ha empezado a propagarse desde 1992 en el mundillo "dôjinshi" —publicaciones colectivas en forma de revista— llamado "yaoi" (sin desenlace, sin sentido) mediante el cual algunas dibujantes de manga han desarrollado un género erótico propio consistente en tomar personajes masculinos conocidos del manga e invitarlos a mantener relaciones homosexuales. Un buen ejemplo es **Minami Ozaki**, conocida mangaka que todavía es recordada como una de las mayores fans que ha tenido el manga *"Captain Tsubasa"* y sobretodo por ser la artífice de una historia "yaoi" protagonizada por sus personajes favoritos del manga, **Kojiro Hyuga** (Mark Lenders) y **Ken Wakashimazu** (Ed Warner), romance en el que, aunque parezca increíble, Ken lleva la voz cantante.

Pero hablemos más de **Minami Ozaki**. Seguro que a alguien le sonará el nombre e incluso habrá intentado encontrar algo de ella en su librería especializada favorita, a menudo inútilmente, ¿y por qué siempre que voy a preguntar me dicen que se les ha agotado? La respuesta a ésta y muchas otras preguntas les serán concedidas en el número siguiente, en el que hablaremos de su obra posiblemente más representativa: *Zetsuai/Bronze*.

Y hasta aquí nuestro largo recorrido por un lado del shojo manga por ahora ignorado por las editoriales españolas, pero que sigue ganando adeptos cada día que pasa. La cuestión es, ¿se merece el manga shonen ai una oportunidad en nuestro país? Mi opinión personal es que por su calidad y sus valores humanos se lo ha ganado a pulso. Por lo menos supondría una nota de color en nuestro mercado entre tanto shonen manga. Como decían en los 60: "hagamos el amor y no la guerra"(metafóricamente hablando, claro). Un poco más de shojo, por favor. Gracias.

Eva Martínez Sanchis

REPORTAJE

DRAGON BALL GT

Nos quedamos al final del capítulo 45, cuando el cyborg super c-17 iba a matar a Vegeta. Sin embargo, en el último momento Gokuh lo aparta de la línea de fuego del androide y le salva la vida, por lo cual Vegeta, agradecido como es el muchacho, le dice «¡Bastardo!». Después Gokuh se enfrenta a Súper C-17. La serie de guantazos que se propinan el uno al otro es descomunal, con golpes que envían al contrario a cientos de kilómetros y todo eso, pero C-17 absorbe todos los ataques de Gokuh, ya que el Dr. Myuu le ha preparado contra todos los ataques conocidos de Gokuh. De modo que éste, tras ser golpeado contra el mar por C-17, reaparece como supersaiyajin 4, algo contra lo que C-17 no está preparado.



Sin embargo, ni siquiera así Gokuh está a la altura de su rival, ya que todos sus ataques son absorbidos y el poder de C-17 se hace cada vez mayor. Casi derrotado, evita sin embargo su ataque final mientras grita que no será derrotado, y se teletransporta detras de su rival atrapándole con una presa por la espalda, tras lo cual hace estallar toda su energía para destruir al robot de una vez por todas. Tras la tremenda explosión, Gokuh, que ha revertido a su forma de niño, cae desmayado en medio de un enorme cráter, pero C-17 ha conseguido protegerse dentro del océano gracias a un campo de energía (el muy cobarde), y se dispone a acabar de una vez con Gokuh, que apenas si sigue con vida. Pero de repente,



C-18 se interpone entre ambos. No había muerto cuando su hermano mató a Krilin, sólo había caído inconsciente, y ahora ha vuelto para vengarse. Enfrentándose al cyborg, C-18 le dice que para matar a Son Gokuh tendrá que dispararle a ella también, y que eso hará estallar la bomba que lleva alojada dentro, lo cual la destruirá a ella y posiblemente hará que estalle la que llevaba en su cuerpo C-17. Evidentemente es un farol, pues Krilin pidió en su momento al dragón que eliminase las bombas que tanto C-18 como su hermano alojaban en su cuerpo. Sin embargo, Super C-17 duda, no se decide a disparar contra C-18. El Dr. Myuu le increpa para que dispare y los mate, ya que a él no le importa que muera el super cyborg con tal de quitar de enmedio a Gokuh y poder conquistar la galaxia sin ningún impedimento.

Pero entonces Super C-17 dispara contra el Dr. Myuu, matándolo, mientras éste mira con incredulidad a su traidora creación. Sin embargo, pese a las imprecaciones y provocaciones de C-18, continúa sin matarla. Ella se lanza al ataque, disparando rayos de energía que el cyborg absorbe sin parar. Gokuh le advierte desde el suelo que no lo haga, porque sólo consigue aumentar el poder de Super C-17. Sin embargo, de pronto se da cuenta de un importante detalle: ¡cuando el cyborg absorbe energía no puede hacer ninguna otra cosa, ni moverse ni atacar! Así, anima a C-18 a que intensifique su ataque, y



vuela hacia el cyborg junto a la lluvia de rayos de C-18. Así, plantándose de repente ante su sorprendido enemigo, realiza su super ataque Ryu Ken Bakuhatsu (el mismo de la película "El ataque del Dragón") y un dragón dorado aparece en torno a él, abriendo de un golpe el pecho del cyborg, tras lo cual Gokuh le dispara un enorme Kame Hame Ha (visto por triplicado) que acaba con Super C-17.

Los amigos se reunen tras la batalla, mientras ven la desolación causada por los malvados doctores y el super cyborg. C-18 está desconsolada, pero Gokuh la convence de que en realidad la parte de C-17 que había en el super cyborg era quien había impedido que éste la matase, ya que C-17 sabía que ya no había ninguna bomba y sin embargo no había permitido

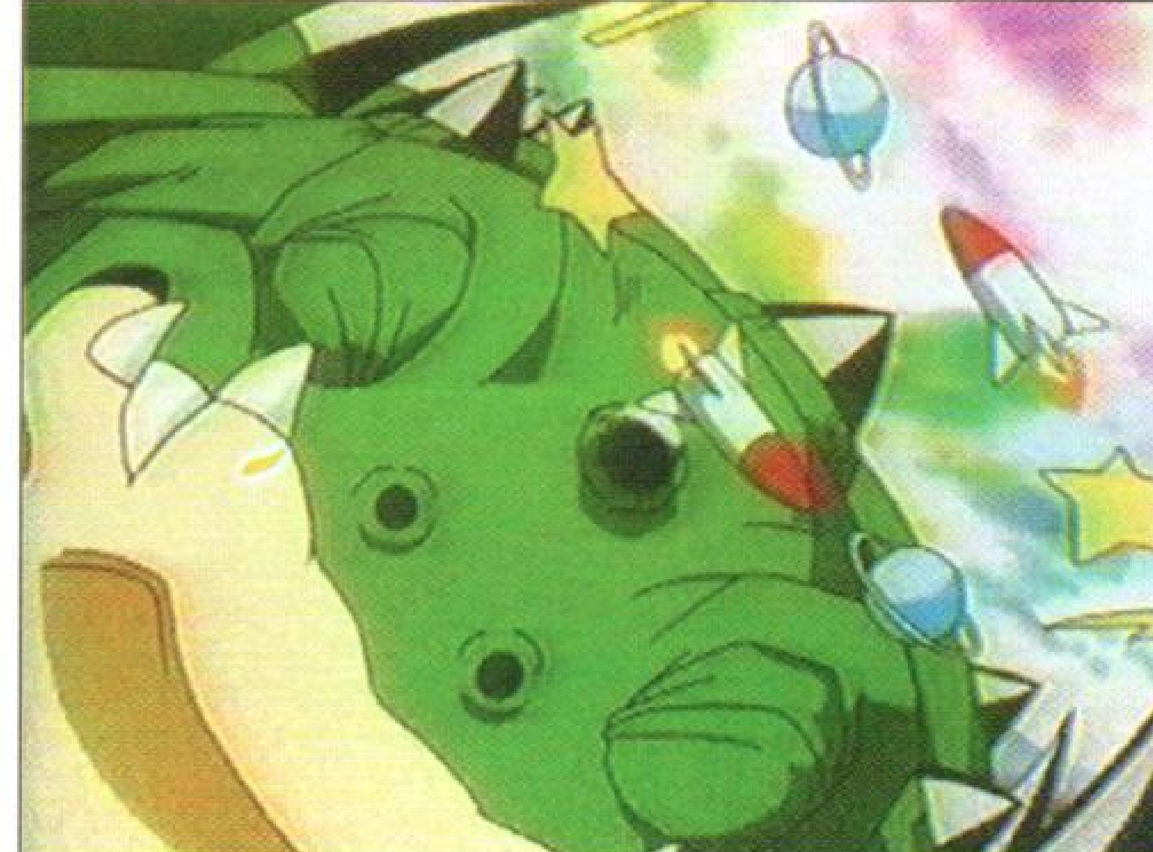
que su otra parte acabase con ella. Así, C-18 encuentra cierto consuelo pese a la muerte de su hermano y Krilin.

Los amigos deciden reunir de nuevo las bolas de dragón para poder arreglar la destrucción causada por el super cyborg y devolver la vida a Krilin, pero algo parece ir mal. El dragón no aparece al primer intento, y al intentarlo de nuevo, un humo negro empieza a salir de las bolas, que se agrietan y oscurecen, y un extraño dragón aparece. El dragón se enciende un cigarro, les tira el humo a la cara y, tras decirles que no le importan sus deseos, se transforma en un torbellino del que surgen siete dragones negros, cada uno de los cuales sale volando en una dirección con una bola de dragón en la boca. Tras su desaparición, Kaioh Sama les explica que cada vez que Shen-Ron concedía un deseo, las bolas cedían cierta cantidad de energía positiva y absorbían cierta energía negativa a cambio. Después de todos esos años de aventuras y de pedir deseos las bolas han acumulado una intensa carga negativa hasta que se rompieron y han dejado salir esa energía negativa. Kaioh Sama acusa a Bulma de haber usado mucho las bolas, pero ella, como siempre, se quita el muerto de encima y pretende culpar primero a Dende por crearlas, y más tarde a Gokuh por ayudarla a buscarlas. Gokuh dice que si él ha tenido algo que ver con este lío, su responsabilidad es solucionarlo, así que se pone en marcha (Pan y Giru le siguen sin que lo sepa) para localizar las bolas y traerlas de vuelta, antes de que los dragones negros destruyan el mundo. De hecho, cada uno va en busca de su propio elemento, fuego, viento, relámpago, tierra...

El primero de los dragones a los que Gokuh se enfrenta es el dragón del agua, refugiado en un lago que contamina completamente. Los habitantes del pueblo situado a las orillas del lago huyen del dragón, que envenena el agua, mata los peces y convierte el lago en una cloaca. Mientras, Gokuh se da cuenta de que se ha olvidado el radar de las bolas, y cuando se va a volver a por él se da de morros con Pan y Giru. La niña le obliga a dejarla acompañarle a cambio del radar de Giru, y ambos se ponen a buscar la bola. De repente se encuentran con unos campesinos que huyen, y éstos les dicen que escapan del dragón que llegó volando. Ambos se enfrentan con él, aunque en principio no parece un enemigo demasiado temible, sino más bien un poco ridículo.

Ryan-Shen-Ron, que así se llama este dragón acuático, les conmina a marcharse o sufrir las consecuencias. Cuando ve que pasan bastante de él, aguanta el aliento y se hincha más y más, lo que hace creer a Gokuh que va a cambiar de forma para aumentar su fuerza, pero el pobre bicho no puede aguantar más la respiración y deja escapar el aire, volviendo a su tamaño normal. Sin embargo, sigue clamando que va a barrer el suelo con ellos, como quien dice, pero recibe de Pan más que una estera. Sin embargo, a medida que va recibiendo y recibiendo, cada vez se ve menos afectado por los golpes de Pan, y ésta cada vez está más debil. Al final, el dragón parece cobrar mucha más fuerza que la cría y, tras propinarle una buena tunda, se dispone a comérsela. Al ver esto, Gokuh, que se mantenía como mero espectador, decide intervenir, pero se queda sin fuerzas y cae al suelo indefenso. Ryan explica que la polución que ha creado en el lago les ha drenado la energía y se la ha pasado a él, tras lo cual explica a Gokuh cómo surgió él. Resulta que cuando Tou Pai Pai mató a Bora, el padre del joven indio Upa (en Dragon Ball), y Gokuh pidió a las bolas de dragón que resucitara, la energía negativa que se añadió a las bolas fue la que le dio origen a él. Después los lanza contra un peñasco y, para rematarlos, los arroja al pantano. Giru intenta detenerlo, pero es derribado también, aunque cuando Pan cree que va a morir ahogada, Giru la rescata bajo el agua y la arrastra a una zona del lago donde el agua no está contaminada (parece que pueden respirar y hablar bajo el agua ¿?). También salvan a Gokuh y se dan cuenta de que esa zona del fondo está limpia porque hay una grieta por la que entra agua nueva al lago. Gokuh dispara contra la grieta y una montaña de agua renovada salta a la superficie. El dragón, al verlo, intenta refugiarse en el lago, pero es destruido por Gokuh y Pan, que recuperan la bola negra. Ésta se vuelve de nuevo dorada a la vez que el cielo se vuelve a aclarar, y ambos junto con Giru se dirigen a por la segunda bola y el segundo dragón, que parece un enemigo algo más peligroso. ¿Lo será de verdad?

Kyaptein Muchya Kuchya













ANIMELOMANIAS





Título: Tenchi Muyo! Music Volume 1
Ref.: Pioneer LDC PICA-1003
Duración: 65:38

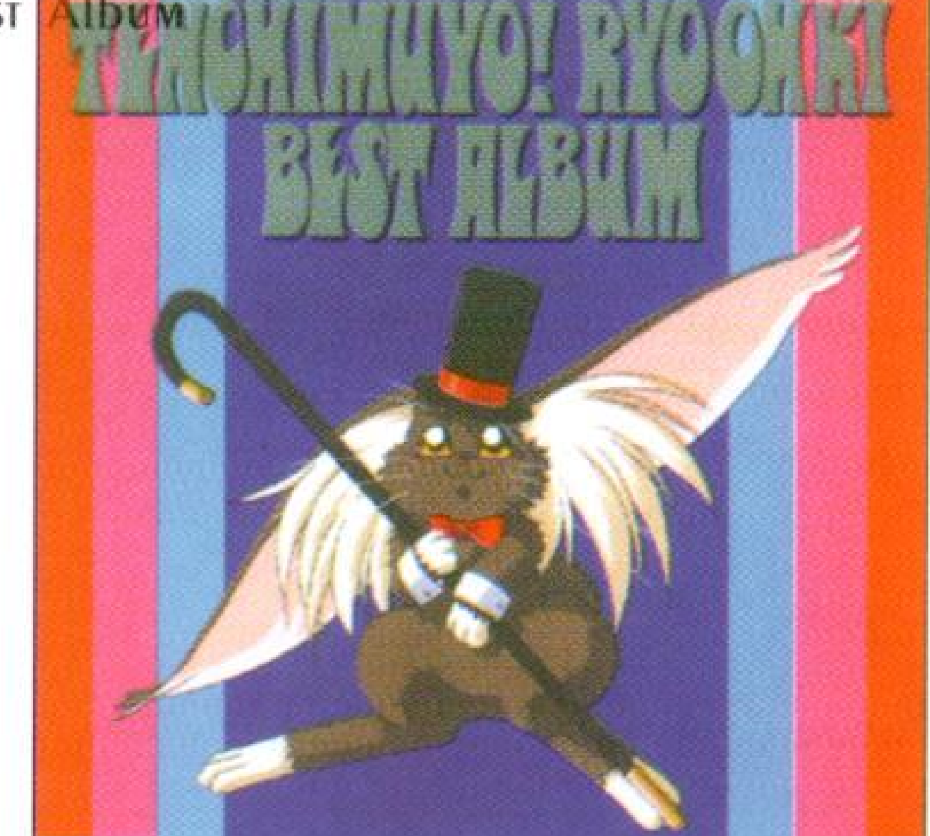
1. Tenchi Muyo! Ryo Oh Ki no theme (Re-Mix Version)
2. Mini Drama 1
3. Ryoko no theme
4. Mini Drama 2
5. Dai ichi hakkensha blues
6. Mini Drama 3
7. Ginga ni imasokari
8. Mini Drama 4
9. Ryo Oh Ki shoukan
10. Aeka no theme
11. Toukai!
12. Mini Drama 5
13. Ueno no koi no monogatari
14. Mini Drama 6
15. Renai no saino
16. Aeka boujou
17. Mini Drama 7
18. Ouka no Ruidenki
19. Mini Drama 8
20. Tenchi Muyo! Ryo Oh Ki no theme

CD de 20 pistas bastante representativo, no está del todo mal si tenemos presente, Ante Todo y Sobre Todo, que prácticamente todos los Cds de BSO de *Tenchi Muyo!* siguen la misma línea: pop animero cuyas canciones son cantadas por los propios actores de doblaje metidos a Raphael (porque los muchachos interpretan, eso no se lo puede negar nadie, y lo viven los tíos). Eso implica dos cosas: que las canciones suelen ser melodías facilonas que no exijan una interpretación fuera de las posibilidades de una voz estándar (muy estándar), y que según toque que una canción la cante un personaje u otro, te encuentras con auténticas maravillas o auténticos destrozos, en correspondencia directa con lo afinado que sepa cantar el/la doblador/a de turno. En este caso, junto a dos versiones del genérico de la serie (el que se puede escuchar al principio de los capítulos) se incluyen cuatro o cinco temas instrumentales de BGM de variopinta suerte (uno de ellos estilo kabuki hododozo, otro lento orquestal pdeciozo), otros cuatro temas cantados con la misma variación de calidades por distintos personajes (hay uno en grupo que no hay quien aguante) y 8 minidramas de generalmente poca longitud que se intercalan entre las diferentes pistas, supongo que divertidos para quien los entienda. Compra sólo recomendable para aquellos que quieran tener la discografía al completo, el resto absteneos o buscad algo más genérico.

La compra quizá más equilibrada para aquel a quien le gusten los temas vocales de la serie. Peca de los mismos defectos que todos ellos, es decir, se trata de temas musicales sin pretensiones, pues no están interpretados por cantantes profesionales sino por actores, con todo lo que ello conlleva. Se trata de CDs muy parecidos a los de *Ranma ½*, por ejemplo, o a algunos de los de *Dragon Ball* o *Nadia...*, con los personajes discutiendo en medio de una canción o persiguiéndose unos a otros de fondo, aunque en este caso se recopilan sólo temas cantados sin ninguna parafernalia adicional, lo cual es de agradecer. En él se encuentran algunas de las pistas del Volumen 1 (incluida, no entiendo por qué, la chirriante pieza que cantan conjuntamente todos los personajes), así como de los restantes volúmenes que componen la BSO. Sin embargo, extraña no encontrar ninguna de las piezas instrumentales de la OVA, aunque sólo fuera el genérico, pieza que suele aparecer en todos los CDs de la serie y debería hacerlo en un recopilatorio de lo mejor de ella. Si te interesan los temas que suenan de fondo, las músicas de ambiente de la serie o simplemente te porculizan las cancioncitas cantadas por tías amarillas que ponen voz de gilipolla y son incapaces de cantar la misma nota igual dos veces, no te compres este CD.

Título: Tenchi Muyo! Ryookki Best Album
Ref.: Pioneer LDC PICA 1049
Duración: 70:07

1. Ima sara sekitsui dobutsu
2. Ginga ni imasokari
3. Mahou Shojo Pretty Sammy
4. Ueno no koi no monogatari
5. Kimi no carrot cake
6. Ojousama to oyobi!!
7. Dai ichi hakkensha blues
8. Taiho wa kaze makase
9. Yuuki no san bai me
10. Ai no ejiki
11. Renai no saino
12. Koi wa sessho yaoma henka





Título: Tenchi Muyo! in LIVE TOUR '96
Ref.: Pioneer LCD PICA 1107
Duración: 75:40

1. Tenchi Muyo! (Sonia)
2. Kimi no carrot cake (Masami Kikuchi)
3. Renai no Saino (Chisa Yokoyama)
4. Chotto mukuchina onna no ko (Etsuko Kozakura)
5. Sacrifice (Yuri Amano)
6. Cocoa to wakai Chocolate (Ai Orikasa y Yumi Takada)
7. 20 seiki ga owattemo (Kumi Akiyama)
8. Wild Blood (Kumi Akiyama)
9. Baka (Chisa Yokoyama)
10. Ibara no yakata (Yumi Takada)
11. Koukai wa Suteki (Ai Orikasa)
12. Cent Fourteen (Chisa Yokoyama y Etsuko Kozakura)
13. Imagic Love (Yumi Takada)
14. Eien ni eien ni hoshi no Yume (Ai Orikasa)
15. Renai no Jikuu (Tos juntos)

¡Vaya vaya trivoga! Resulta sorprendente, pero esta gente consiguió reunir a una cierta multitud de fans de la serie para escucharles cantar en directo, y digo fans de la serie y no fans suyos, porque lamentablemente lo hacen peor en directo que en estudio. La mayoría de las pistas son temas de la serie en los que agradeces los solos instrumentales porque dejan descansar tus oídos de las penosas voces de estos voluntariosos pero poco más cantantes. De las quince pistas de este CD, recopiladas a lo largo de los varios conciertos que dieron estooos... éstos, se dejan escuchar unas cinco o seis sin molestar, otras cuantas pueden hacer gracia en una reunión de otakus con algo de alcohol en el cuerpo, y dos o tres parecen sacadas de algún proyecto de terapia para recuperar a la gente de un coma profundo, o como tratamiento de shock para ciertos casos de autismo recalcitrante. La instrumentación y los acompañamientos musicales son buenos o muy buenos (esa eléctrica, sí señor, buenos riffs) en algunos casos, e incluso las melodías de muchas de las canciones son buenas por sí solas, como queda demostrado en los otros CDs con las versiones de estudio, pero cuando escuchas cantar —o maullar, en algunos casos— a esa patulea sudando y bailando en el escenario... De todos modos, no se puede negar que este CD puede tener cierto encanto para los fans de la serie con ganas de cantar karaoke, porque al menos demuestra que no es necesario ser cantante profesional para ponerse delante de un micrófono y cantar como el culo (de Tenchi, eso sí).

The JavHunter

Chisa Yokoyama

Una de las actrices de doblaje que participan en el último CD comentado por nuestro querido **JavHunter** (el *Tenchi Muyo! in Live Tour '96*), equilibrado y sutil crítico musical donde los haya (¿qué, te parto la cara? —JJ), es **Chisa Yokoyama**. A pesar de no ser una de las más famosas actrices de doblaje, ya tiene tras de sí una buena legión de fans y un abultado curriculum. Nacida el 20 Diciembre de 1969 en Tokyo, esta mujer no levanta más de 1'60 del suelo y pesa unos 45 miserables kilos. Sin embargo, ha trabajado en una lista interminable de animes, CD dramas, videjuegos y eventos. Sólo por mencionar algunos de los papeles más representativos



realizados por la prolífica **Chisa**: Ingrid en *Ashita he Freekick* (Super Campeones), Flute en *Hameln no Violin Hiki*, Milk en *Lamune & 40*, Haruko en *Roujin Zy* Chun Li en *Street Fighter II V*. También ha hecho el papel de Maria en el reciente *Dracula X* de Playstation, y presta su voz a la famosa Sakura Shinguji en el *Sakura Taisen*. En total unos 58 animes, 31 videojuegos y 4 dramas. La trabajadora **Chisa** asistió al AnimeExpo97 celebrado recientemente en los USA, donde comentó varios aspectos de su trabajo y personalidad.

«A pesar de que prefiero los papeles más dramáticos, es difícil no encasillarse en un tipo determinado de papel si has tenido éxito con él. Por esta razón, suelen identificarme con papeles cómicos e infantiles y es de lo que suelo trabajar. Suelo ir dando volumen al personaje a medida que lo voy creando de la nada, poniéndole cada vez más de mi misma (...). No suelo tener mucho tiempo para practicar cuando me asignan un personaje. Por ejemplo, me llamaron una noche para preguntarme si podía hacer el papel de Maria para el *Dracula X* de PlayStation, acepté, me pasaron los datos del personaje y al día siguiente ya estaba grabando. (...) Entré en la academia de actores de doblaje porque era una gran fan de *Lupin Sansei*, incluso quería tener una cita con él. Mi maestra en la academia fue **Masako Nozawa** (voz de Son Gokuh y sus hijos), quien lleva muchos años en el mundillo y a la que debo mucho como persona y como maestra. (...) A pesar de que he trabajado para muchos medios como la radio, CD dramas, he cantado, he doblado películas extranjeras (**Chisa Yokoyama** es la voz de **Alicia Silverstone** en las versiones japonesas de sus películas), etc., el anime es mi campo favorito, al que debo mi afición y mi verdadera vocación. De cualquier forma soy inquieta y he publicado un libro de ensayos y textos en los cuales explico cómo me convertí en *seiyuu* (actriz de doblaje), viajes y otras vivencias que me han formado como persona.»

Luis Alís Ferrer

ENTREVISTA





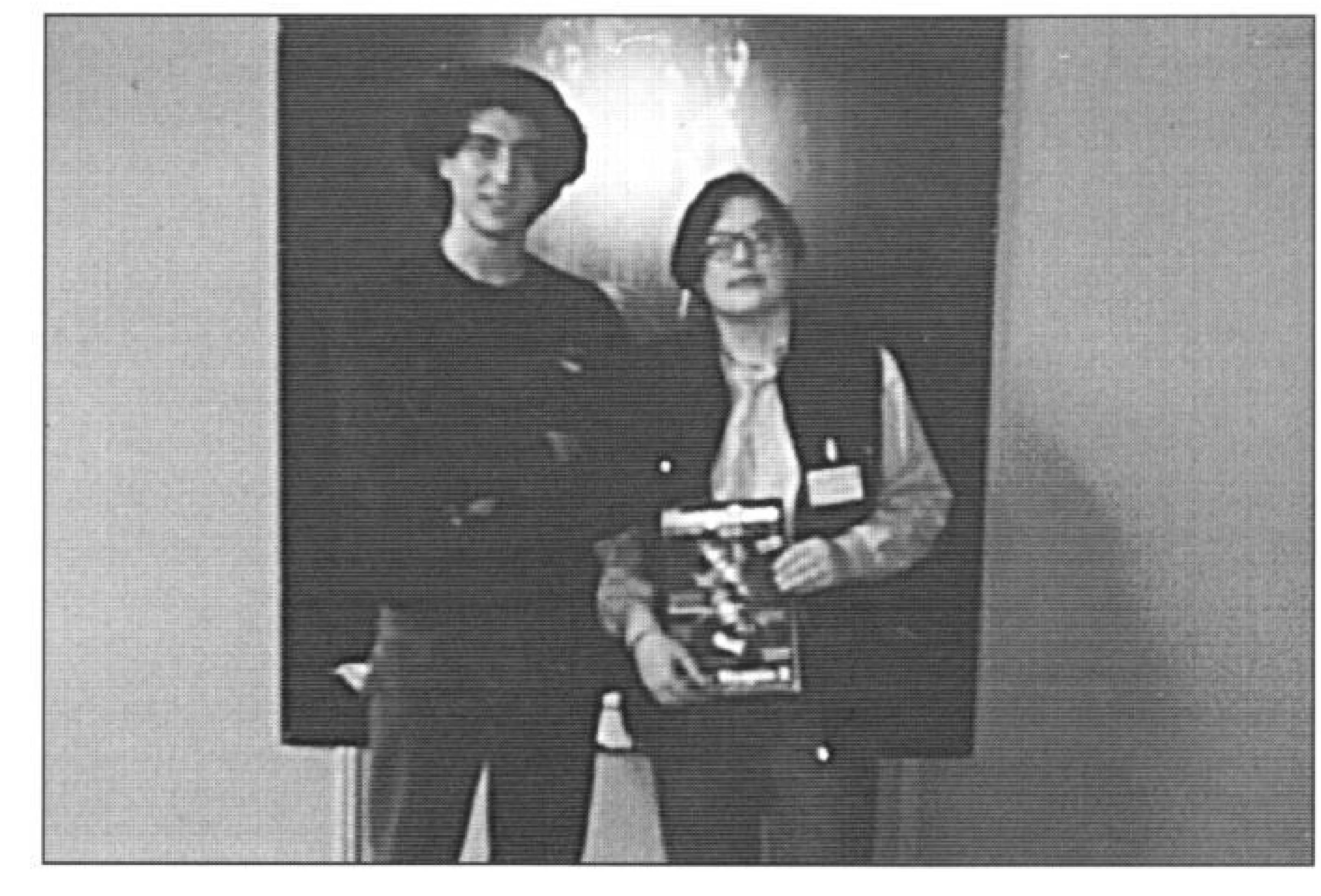
En el último Salón del Cómic de Barcelona tuvimos la ocasión de hablar con la responsable de la línea manga de la editorial Planeta-DeAgostini, Ana Mª Meca, quien tuvo la amabilidad de dedicarnos unos minutos de su tiempo para contestar a nuestras preguntas y descubrirnos algunos de sus criterios a la hora de hacer frente a su trabajo. Y es que entre otakus hay que ayudarse. Así que todos atentos y prestad atención, porque no lo va a repetir.

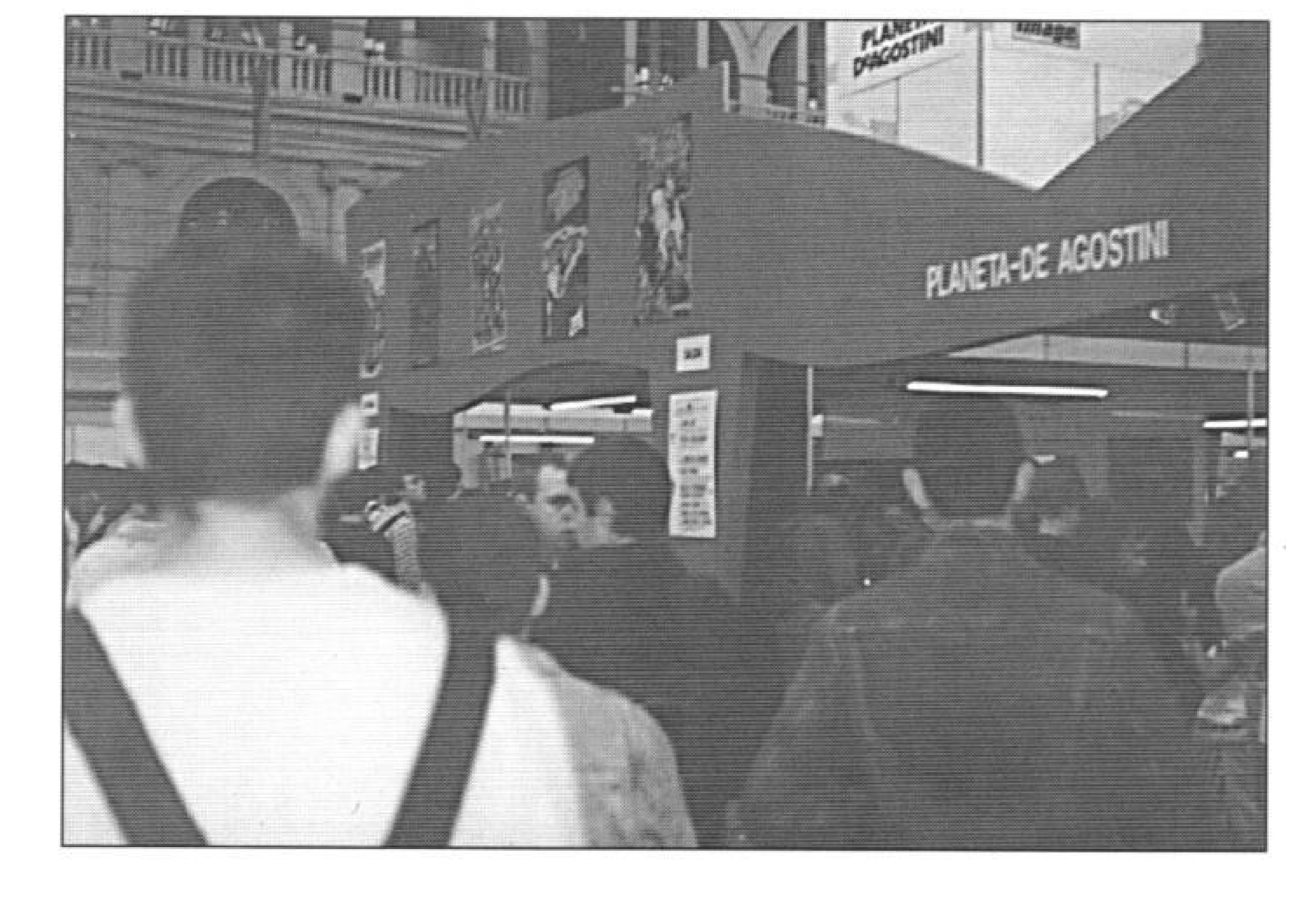
MangaZone: Coméntanos los proyectos que tenéis en mente.

Ana Mª Meca: Lo bonito de la línea manga es que trabajas de un día para otro y no tienes ni la más remota idea de lo que vas a publicar en 3 meses. Por tanto, si tuviera que hacer un avance de las publicaciones de fin de año no sabría por dónde empezar. Hay continuidades previstas, unas muy esperadas, las de siempre, como *Ranma*, otra serie de *Alita* —que ya va a ser la última—, la continuación de *Gun Smith Cats*... y otras menos esperadas, por ejemplo *Ah! Mi diosa*, *Luchadoras de Leyenda* y *Dragon Half*. Pero entre novedades cualquier cosa que te dijera ahora sería totalmente insegura. Hace 3 meses podía haberte dicho que iba a sacar *Neon Genesis EVANGELION*, y ahora resulta que lo saca el amigo Oscar. Él lo tiene más claro que yo a nivel de planificación, en Norma las cosas funcionan de diferente forma que en Planeta. Tiene menos cosas en las que pensar y las negociaciones son más rápidas. Ahora mismo lo único que sé seguro que saldrá antes de fin de año, igual que este Salón ha salido *La tragedia de P*, será el otro volumen de historias cortas de **Rumiko Takahashi**. Hay como 20 obras más en cartel, pero qué quieres que te diga... Vamos, por querer, me gustaría publicar algo de **Tetsuya Egawa** o **Akihiro Itoh**, pero no sé cuando podrá ser.

MZ: Sin embargo, *Doctor Slump* sí, por fin.

AMM: Heeey. Es una de las primeras cosas que me preguntaron cuando llegué a Planeta, cuál era mi opinión respecto a la edición de *Doctor Slump*. Yo pregunté de qué iba y me dijeron que era muy sencillo: al revés vale, occidentalizándolo no vale. Y entonces me pareció que ya se había esperado demasiado y me dije: ¡pues mira, al revés! Me parece que es una obra lo bastante importante como para que no importe que esté al revés, al derecho, con las páginas cambiadas o sin traducir. Y lo único que siento es que no haya podido salir dos años antes, porque ahora ya es un poco tarde para sacar *Doctor Slump*. De todas maneras, he de decir que ha hecho ilusión. Ha habido muchos problemas con formatos, cubiertas, de todo. Pero queda bonito poder decir: ¡He publicado *Dr. Slump*, POR FIN! Está bien, está dentro de la biblioteca manga.





MZ: El formato biblioteca manga es idóneo, tanto por calidad-precio como por lo vistoso.

AMM: A mí me sigue pareciendo un poco caro, ya lo hubiera querido más barato. Es por eliminación: hay obras de manga que no se pueden publicar en formato pequeño, otras cuya densidad de lectura no se adecua de ninguna manera al público... pero tiene que haber un cómic porque la gente está acostumbrada a encontrárselo, es el formato barato de nuestro mercado. El formato de tomo japonés es demasiado caro, la gente no está nada acostumbrada a pagar 1.200 o 1.500 pts. como pone Norma por un tomo. Es brutal, y no puedes sacar muchos. Por ejemplo, en el caso del *Doctor Slump*, como son historias de 16 páginas humorísticas, no puedes publicar dos en un tebeo de 32, la gente se lo liquidaría en 5 minutos y se queda igual, y siente que le han tomado un poco el pelo. Además *Doctor Slump* consta de 18 tomos y en una colección mensual se tardaría 5 años en publicarlo, así que lo que se hizo fue buscar un formato a medio camino entre un cosa y otra. No es que lo haya inventado yo, ya me hubiera gustado, sino que me fijé en cómo se estaba publicando manga por ahí, y ésto se parece bastante a cómo lo están haciendo los italianos: es como coger medio tomo japonés en el formato del tankoubon más grande que hacen los japoneses. Yo prefiero que, a cualquier persona que realmente le guste el manga, le guste no uno sino todos los títulos que saquen en esa colección., aunque claro, la parte mas difícil de editar manga es siempre tener que escoger.

■ continúa en la pág. siguiente

Ai Rabu Yuu (I love you)

(¿yo te doy con el rabu? —JJ)

Cierto es que las expresiones para demostrar amor o afecto son bastante variadas en una gran cantidad de idiomas, pero el japonés dispone de una amplia gama que además varía según las connotaciones del entorno o el contexto particular de un momento dado. A continuación veréis cómo se declaran su amor, amistad o (¡glups!) deseo sexual (ai rabu yuu —JJ) los personajes japoneses de los mangas. ¡Ni se os ocurra decir nada de lo que váis a leer si váis a Japón! La mayoría de expresiones son... peligrosas (como ai rabu yuu —JJ). Mucho cuidadín. Esperad a saber más japonés para decirle nada a una chica o un chico. Y si os gusta mucho el/ella, no paséis del «suki desu». Prudencia, amiguitos (que como le digáis ai rabu yuu a un pandillero nipón, os van a petar el cacas —JJ).

—Suki dayo... Moemi chan...
—Me gustas, Moemi...

Aquí tenemos la expresión más corriente, usual y universal para expresar amor o atracción. *Suki* en japonés significa «gustar», y significa sólo eso. Sin embargo, en según qué situaciones significa más que en otras. Es decir, que a una persona le puede «gustar» otra sólo como amigos, pero si no se especifica otra cosa y si existe la posibilidad de que ambos elementos formen pareja (que sean de sexo contrario, de la misma edad, etc.) se interpreta universalmente como expresión de amor y que se desea salir con la persona a la que se le dice. (Ai rabu yuu —JJ)

Hi Atari Ryoko!! ©Mitsuru Adachi Shogakukan

Video Girl Ai ©Masakazu Katsura/Shueisha

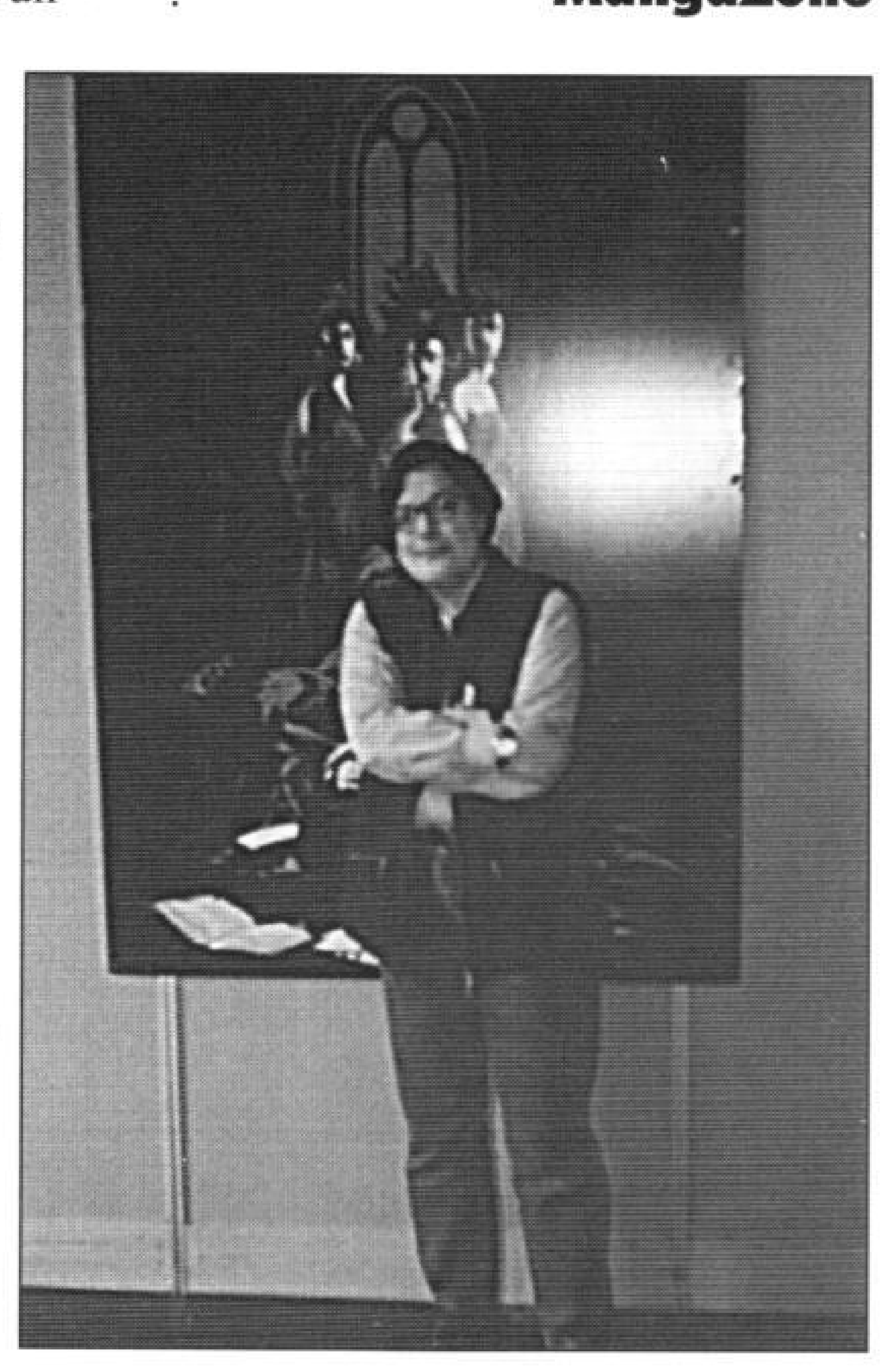
■ viene de la pág. anterior

MZ: ¿Qué es lo que importa, la novedad o la serie larga?
AMM: La gente no se apunta para nada si no sabe cuántos números va a tener una serie. Ya me preocupa haber sacado *Doctor Slump*, que dice nº1 en la portada, y no nº1 de algo. Uno de los principales problemas es que el público de manga es muy escaso como para mantener una serie abierta. No es que no haya gente, sino que la que hay es demasiado poca para mantener una serie de éstas, ya que todas tienen su caída de ventas al cabo de cierto tiempo, la gente pasa un montón, se desengancha y busca algo nuevo. Es tremendamente frustrante, porque por un lado te piden que publiques *YuYu Hakusho*, y por el otro ves esas duraciones de 33 volúmenes, 18 volúmenes,... y piensas: ¿cómo te saco yo ésto? En tomos bimestrales, ¿cuánto vamos a tardar? En comic-book no acabaríamos nunca, y la gente no acepta series abiertas. Total, que resulta imposible. Cualquier colección cuyo original tenga más de 10 tomos en la línea alta, es que no te atreves a sacarlo porque no tienes manera de hacerlo. Por ejemplo *RG Veda* me parece que es el más largo y son 10 tomos, o también está *Dragon Half* que son 7 tomos japoneses, pero yo prefiero encontrarme con una cosa como *Compiler*, que son 3 tomos, o como Luchadoras de Leyenda. Así me creo menos problemas.

MZ: ¿Y en cuanto a la polémica que había acerca de la edición en sentido original de los mangas, cuando Juanjo Sarto decía que no quería tener una asociación de pequeños disléxicos?
AMM: Vamos a ver, a mí no me molesta. Yo estoy siguiendo colecciones en francés de Tonkam que se editan al revés, tanto *Cyber Weapon Z* como *Tokyo Babylon* o *Rg Veda* las estoy siguiendo en francés. A mí me da igual. Pero me parece que ya es bastante complicado que la gente vaya y se compre un cómic, un manga o un "loquesea con viñetas" en un país que no tiene tradición de hacer eso como para que encima se lo pongas más difícil; es más difícil por ejemplo el tebeo que tiene una letra poco clara, ya ves qué tontería pero es verdad; es más difícil si es más caro de lo que la gente está dispuesta a pagar; y es más difícil si le pides que se lo lea en un orden de lectura que para el lector no tiene sentido y no ha visto nunca. Para el mercado es un completo desastre y me parece bastante lamentable que hayamos tenido que acabar haciéndolo. La edición al revés yo la entiendo para cosas muy especí-ficas.

MZ: ¿Como por ejemplo *La espada del inmortal*?
AMM: Exacto. Directamente no tiene sentido cambiar el orden de lectura y destrozar la obra, ¿para que? *La espada del inmortal* está perfectamente como está, prefiero leerla en sentido de lectura original antes que el pastiche que ha hecho Dark Horse para leerla como Dios manda. Pero es una cosa muy concreta. El *Taller del Manga* hubiera sido tonto publicarlo de otra manera que en el sentido original, pero *Doctor Slump* aguanta bien tanto al derecho como al revés, o no lo aguanta peor que otros mangas es los que la gente tiende a usar la mano derecha, ¡ay no!, que era la mano izquierda.

MangaZone



Kimagure Orange Road
© Izumi Matsumoto/Shueisha

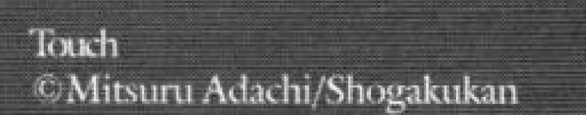
—Ano kaidan de hajimete oaishita toki kara...
...anata no koto aishitematta noyo—
—Soo datta no ka—!

—Desde que me encontré contigo por primera vez en aquella escalera...
...te he amado
—¡Así que eso era!





Nos encontramos ante una de las múltiples fantasías de Kyosuke Kasuga en las que Madoka Ayukawa le declara su amor; ésta en concreto aparece en la página 65 del primer tomo, después de que Kyosuke vea con su familia una película romántica. De hecho, el uso del verbo *aishiteru* (amar) es bastante serio y comprometedor, y algo cursi. De ahí que sólo aparezca en proposiciones de matrimonio o momentos de mayor afectación y exageración, como pueda ser una película... o una fantasía del senpai Kyosuke Kasuga (je je).



Touch
©Mitsuru Adachi/Shogakukan

—Uesugi Tatsuya wa Asakura Minami wo aishiteimasu.
—Sekai juu no dare yori mo.

—Tatsuya Uesugi ama a Minami Asakura...
...más que a nadie en el mundo.

Para que veáis: ¿qué momento más importante que aquel en el que Tatsuya declara su amor a Minami? De ahí el uso de nuevo del verbo *aishiteru*, que en este caso y por la solemnidad del momento no queda forzado. Además, el discurso de Tatsuya está perfectamente construido, formalmente perfecto y algo exagerado. Pero bueno, eran otros tiempos: a finales de 1986 en Japón se podía ser un poco cursi.

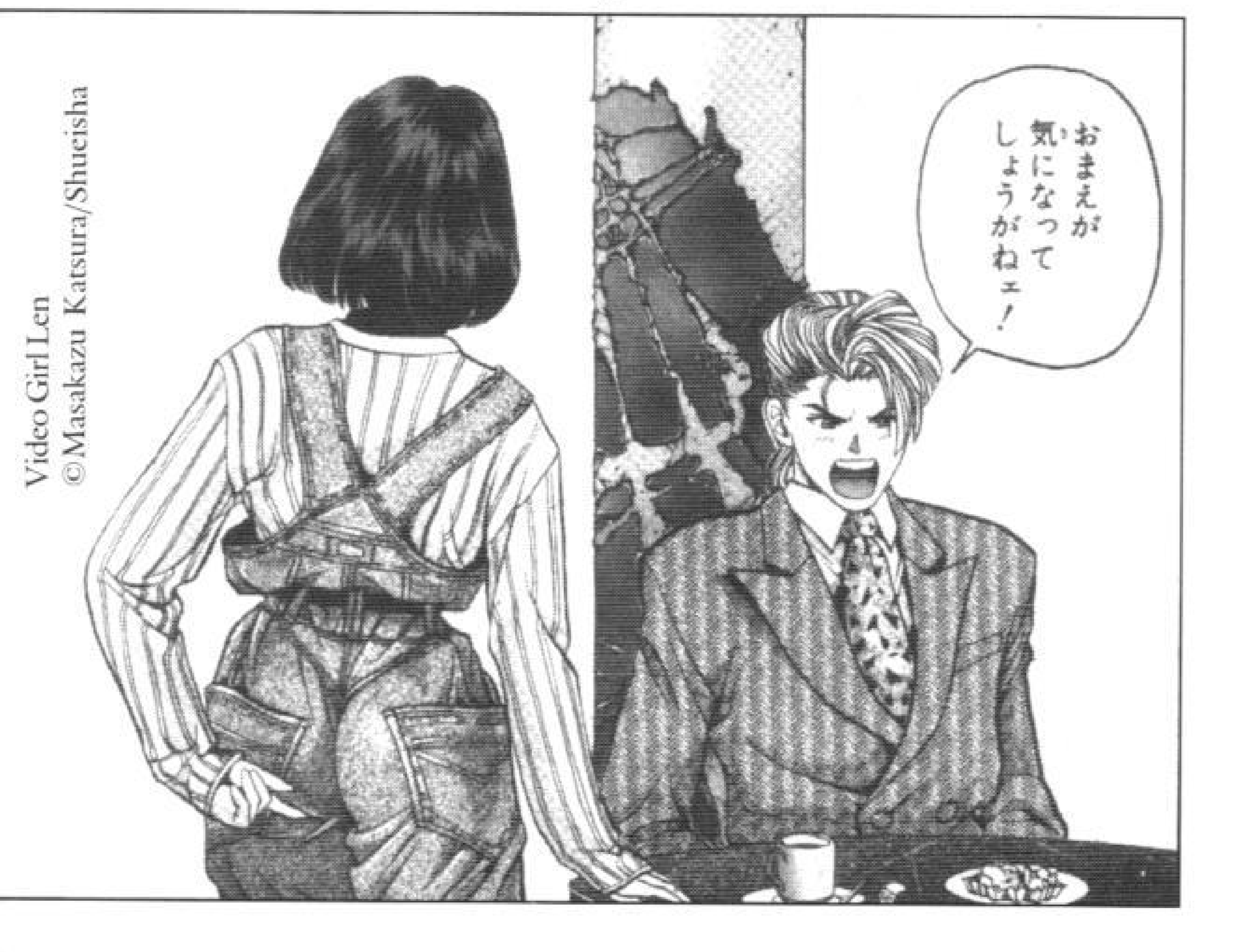






–Omae ga ki ni natte shou ga nee!
–¡No puedo evitar pensar en tí!

Este es uno de los ejemplos más jugosos que he podido encontrar y, cómo no, también viene de la mano del maestro **Katsura**, esta vez en *Video Girl Len*. Toshiki demuestra su amor por Shoko de una forma ruda y poco comprometedora. No usa ningún verbo que signifique afecto o amor sino una frase hecha que literalmente significa «no puedo evitar que estés en mi mente». Si conocéis la historia de *Video Girl Len* sabréis que Toshiki adopta un papel más bien tirando a machote o tipo duro. De ahí su parquedad al hablar de lo que siente. Quiere expresarse, explicar sus sentimientos sin caer en la cursilería en la que Yota Moteuchi o Hiromu Taguchi caerían sin sonrojo alguno. Fijaos que ni siquiera lo dice «interpretando» lo que dice sino que parece que hasta está enfadado. No lo está, y Shoko se siente halagada, aunque se muestra más bien sumisa y no demuestra tampoco muchos sentimientos. Lo cierto es que esta escena es muy japonesa, por así decirlo, y mucho más realista que otros ejemplos que podamos encontrar en este artículo.



Video Girl Len
© Masakazu Katsura/Shueisha

Y hasta aquí algunos de los ejemplos más representativos. Quizá hemos pecado de someros, pero en este tema en particular conviene ser comedidos y no intentar conocer veinticinco formas de decir "te quiero", porque si no al final te acaban partiendo la cara (desde luego, si vas por ahí diciendo ai rabu yuu, no me extraña —JJ).

Luis Alís Ferrer

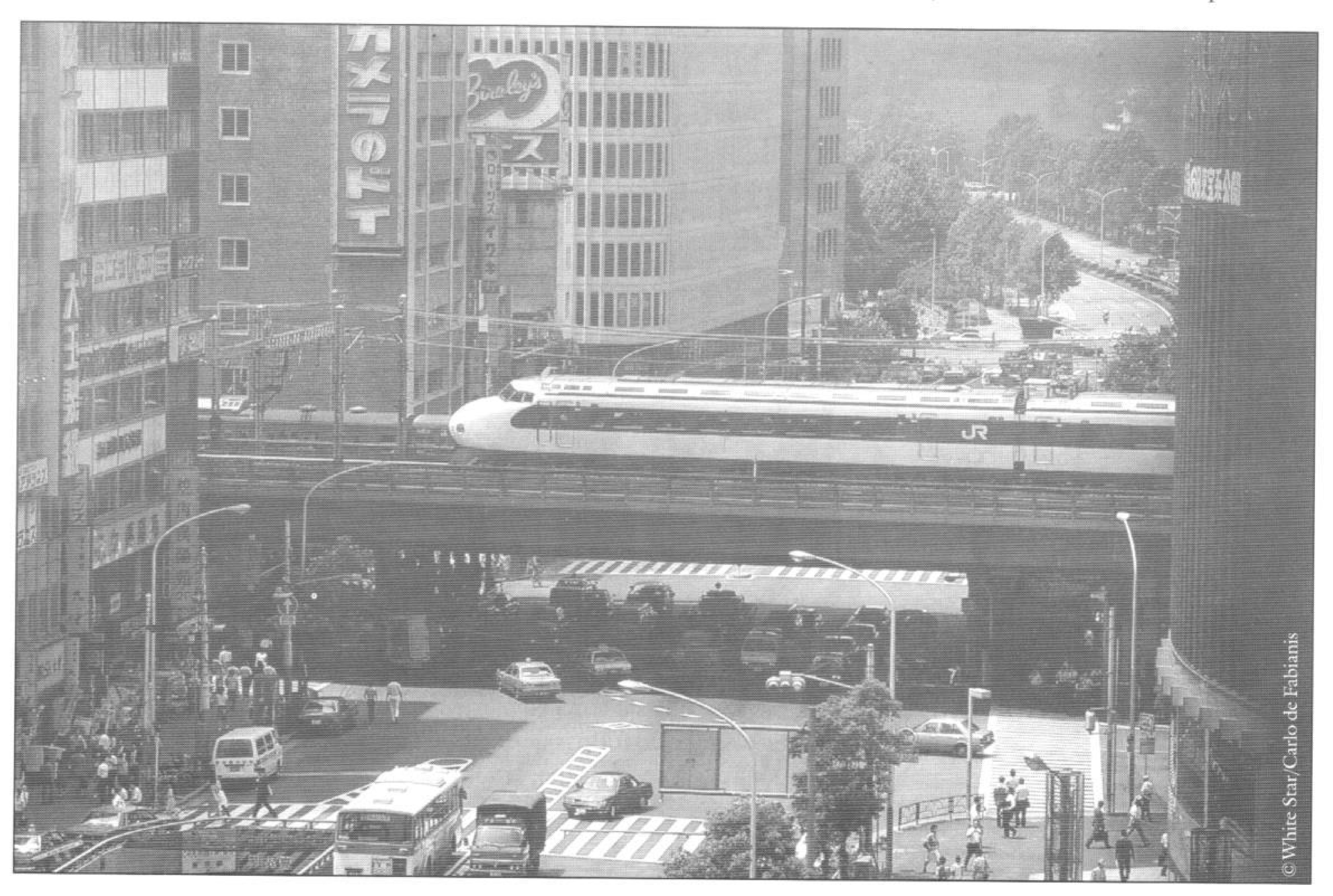
Viaje por las entrañas de la Tierra



©Misha Erwitt

Perderse en el metro de Tokyo puede ser una de las experiencias más traumáticas por las que pueda pasar un gaijin (extranjero) en Japón. Sin embargo, se trata de uno de los servicios más eficientes del mundo, donde todo está medido y organizado para alcanzar la eficacia más absoluta y conseguir que varios millones de usuarios, diariamente, lleguen puntualmente a sus destinos. Puede que no alcance las cotas de lujo y suntuosidad del metro de Moscú, pero hay pocas muestras más representativas de la proverbial eficiencia japonesa.

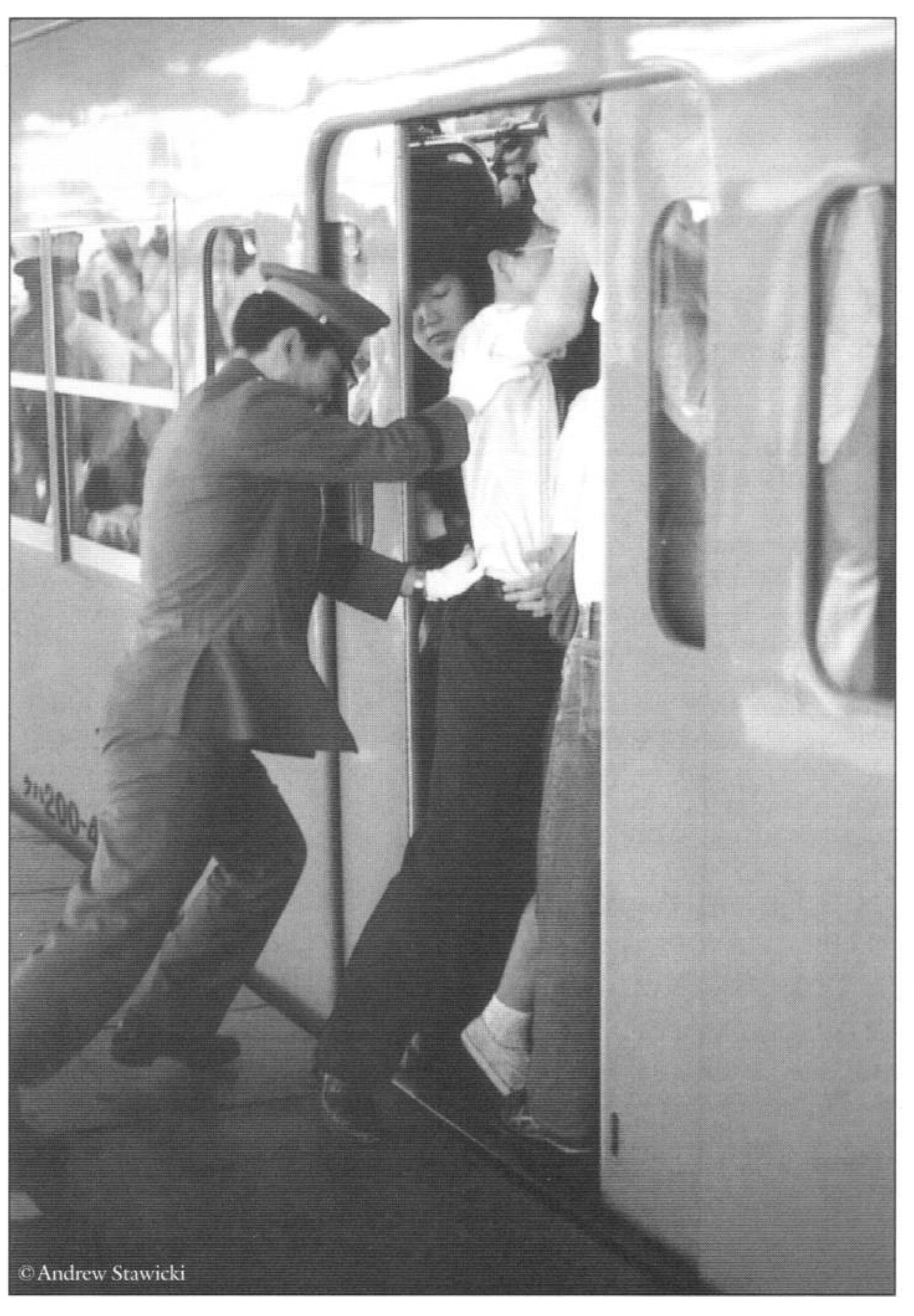
Todo comenzó el día en que el señor Stevenson inventó la locomotora. Desde aquel día ha llovido mucho. Y desde el primitivo prototipo hasta el Shinkansen, el veloz tren bala nipón, las cosas han cambiado un pelo. El caballo de hierro, como lo llamaron los extintos indios de lo que ahora son los Estados Unidos, ha sido uno de los mayores inventos que el hombre jamás ha creado. Gracias a él, las distancias se hicieron más cortas, y los viajes dejaron de durar semanas para pasar a ser de días. Desde aquel momento las comunicaciones entre las ciudades fueron más sencillas, lo que ayudó a que éstas aumentasen proporcionalmente de tamaño y población. El siguiente paso fue usar el sistema de movimiento de trenes dentro de la ciudad. Así evolucionamos hacia el famoso tranvía, ya casi obsoleto, aunque en algunas ciudades este medio de transporte vuelva a utilizarse. Pero el tranvía es un vehículo que como todos sabemos viaja sobre unos raíles que le impiden cambiar de carril, con el consecuente entorpecimiento de la circulación en unas ciudades que comenzaban a verse abarrotadas de primitivos automóviles. Había que pensar alguna forma de solucionar este problema. Y se propusieron dos soluciones: la primera fue soterrar los raíles; de esta forma lo que antes se denominaba tranvía pasó a ser conocido por el nombre de Tren Metropolitano (Metro, para los amigos). Y la segunda, elevar las vías por encima del nivel de circulación. Cada ciudad adoptó el sistema que más convenía a sus necesidades. En el caso de Japón la mayoría por no decir todas adoptaron una mezcla entre la primera y la segunda opción.



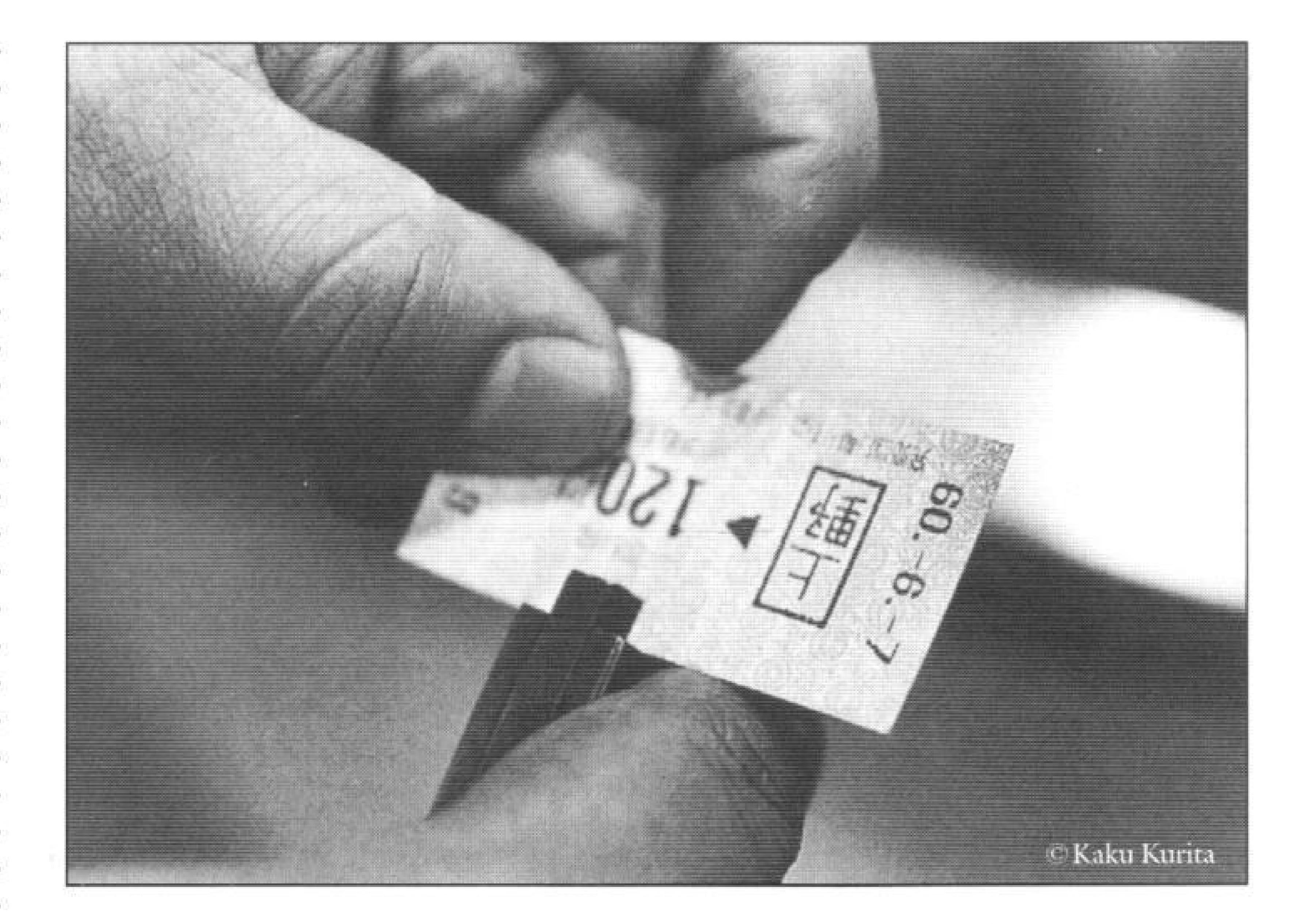
© White Star/Carlo de Fabianis

Centrémonos en la gran metrópolis de la ciudad de Tokyo. El hecho de utilizar las vías elevadas obedece a una razón bastante lógica: es una ciudad costera, con lo que cada vez que se excava a más de veinte metros de profundidad lo normal es que el agua inunde el pozo. Ésto, junto con que la ciudad es propensa a sufrir pequeños seísmos que dañarían las delicadas instalaciones subterráneas, forzó la decisión de utilizar rieles elevados, menos estéticos pero mucho más prácticos.

En una ciudad tan grande como Tokyo, donde viven más de once millones de habitantes, los problemas de transporte son una de las principales preocupaciones. La hora punta puede ser todo un caos, ya que cada día utilizan los transportes públicos como mínimo la friolera cifra de cuatro millones de personas, y por lo menos la mitad toman el metro. Si en cada vagón, haciendo un cálculo estimado, pueden viajar de noventa a cien personas apretaditas, imaginaos si tenemos que meter a todos los demás, todas ellas con prisas por llegar. Unas a trabajar, otras al colegio o a la universidad y, cómo no, algunas para ir de compras, pero todas y cada una de ellas con



© Andrew Stawicki



© Kaku Kurita

el mismo propósito, llegar a su destino dentro de un cacharro llamado metro. Así que la cosa se vuelve un tanto complicadilla. Por ello aparecieron los hombres de guante blanco, vestidos con el uniforme y la gorra de la compañía a la que pertenecen, sus manos enfundadas en unos guantes blancos y una pequeña linterna. Personas encargadas de ayudar a que todos los pasajeros entren en los vagones. No importa cómo lo hagan, su función es conseguir que nadie se quede en el andén. Para ello, empujan, aprietan, aplastan... eso sí, con educación y sin hacer daño (que estamos hablando de empujar a los clientes). Objetivo: que todo el mundo se encuentre dentro del vagón cuando las puertas de éste se cierren.

Antes de continuar, debo explicar que en la ciudad de Tokyo existen diez líneas privadas de metro. No es como en España, donde los ayuntamientos o entidades gubernamentales montan todo el tinglado y se encargan de mantenerlo todo en condiciones. Viajar en metro en Tokyo puede ser una experiencia alucinante, salvo que como he dicho anteriormente lo hagamos en una hora punta, ya que tras haber pasado por ello podemos decir con razón que sabemos lo que siente una sardina enlatada. Pero si evitamos estas aglomeraciones y viajamos sin tanto apretujón, la cosa puede resultar entretenida.

Entrar en un gusano con ruedas como éstos es fascinante. De repente te encuentras asaltado por la publicidad —se dice que si deseas que se conozca algo debes anunciarlo en el metro de Tokio—. Los carteles publicitarios cuelgan por todos lados; el techo está lleno, las paredes otro tanto de lo mismo, llegando a resultar casi imposible diferenciar los anuncios de los planos explicativos del metro, por lo que mientras te los lees llegas a tu destino sin darte cuenta.

Otra de las maravillas de los metros nipones es su puntualidad, pasan cada tres minutos y siempre paran en el mismo sitio, no como en otros lugares, que algunas veces paran en el principio del andén y en otros casos se detienen en la siguiente estación. Para ello, en el suelo hay pintadas unas señales que indican dónde estará cada puerta, convirtiendo en una tarea un tanto complicada el conducir un cacharro así, con una inercia un tanto desbocada por su tamaño.

Cuando te apeas del metro, comienza otro show mayor. Si antes fue difícil entrar, ahora el salir se puede convertir en una pesadilla. Si nuestro destino está próximo a una zona tranquila y sin mucho tráfico de pasajeros, no tendremos serios problemas, encontrar la salida será muy sencillo: sólo habrá que seguir al resto de los pasajeros. Pero... ¡ay, amigo!, si nuestro destino es, por poner un ejemplo, Shinjuku, la cosa se vuelve un tanto peliaguda. Esta estación cuenta con más de sesenta bocas de acceso, así que podemos hacernos viejos antes de haber encontrado la salida que más nos conviene. Lo mejor es preguntar a algún responsable que nos pueda indicar cómo salir.

El metro de Tokyo es una muestra del perfeccionismo japonés, eso sí, para el que entienda el idioma, porque lo que es para un extranjero o *gaijin*, la cosa más bien parece un caos de personas bajitas yendo de un lado para otro por unos túneles llenos de carteles con signos incomprensibles de múltiples colores.

Gonzalo B. Tello



© White Star/Marcello Bertinetti

CORREO



¡¡Seguimos teniendo E-mail!!
BERSERKER@MX2.REDESTB.ES

Las cartas aumentan su número, pero no así el número de páginas que podemos dedicarles. Como sigáis enviándonos esos tratados kilométricos y nosotros contestando proporcionalmente a su longitud, dentro de tres números vamos a tener que elegir una sola carta por sorteo para poder contestarla. En próximos números intentaremos contestar a más de vosotros, aunque sea a base de telegrafiar vuestras cartas. Perdonadnos si algunas tardan en ser contestadas, intentaremos no dejar ninguna en el tintero.

Javier Bonet Plaza
(Sant Boi de Llobregat)

Hola, MangaZone.

Tengo 18 años. Primero querría felicitaros por vuestra revista ya que creo que sacar una revista a color y con mucha calidad cada mes tiene mucho mérito. Lo segundo deciros que es espléndido el artículo del MangaZone número 3 en el cual habláis sobre el autor español. Me sentí muy identificado ya que llevo bastante tiempo enviando cartas a revistas y editoriales para que se me publique algo pero de momento no me han dado ninguna oportunidad. Por eso quería que le echaseis un vistazo a lo que os envío y a ver si podía hacer algo para vuestra revista. Unas tiras, una pequeña historia... no sé, lo que veáis oportuno o, si no se puede, decidme vuestra opinión sobre lo que os envío. Y por último, deciros que la sección de maquetas es buenísima y que si la podéis ampliar, y si podríais hacer un dossier de *Evangelion* de la cual me considero un gran fan. ¿Sabéis si se emitirá la serie en el canal autonómico catalán? Bueno, se despide un seguidor de MangaZone.

Lo que tiene mérito no es que hagamos la revista cada mes sino que la hagamos sin ganar ni un duro. ¿Será nuestro karma? ¿Será culpa de la competencia? Por cierto, ¿sabéis que el MangaZone ha sido recientemente nombrado como mejor cuaderno de ejercicios para el verano? (no creo que cuele —JJ). En realidad el texto de los autores españoles no era un artículo sino una opinión vertida por uno de los colaboradores más impresentables y deplorables de MangaZone, **Gonzalo B. Tello**. De hecho, hizo un alegato sentido y sincero, con el corazón en un puño y los riñones al jerez, debido a que tal situación afecta, además de a muchos creadores anónimos como tú, a amigos y conocidos nuestros que tenemos muy cerca. En cuanto a la historieta que nos has enviado, si he de ser sincero contigo, flaquea bastante en el aspecto del dibujo. Todavía te falta mucho mejorar el aspecto de la perspectiva, detallar mucho más los escenarios si quieres hacer las viñetas tan grandes (quedan muy vacíos) y no abusar tanto del estilógrafo para entintar: aunque al principio te resulte engorroso, la plumilla e incluso el pincel darán muchos más matices en las líneas de los cuerpos y en las expresiones faciales de los personajes. Vale la pena, te lo aseguro. El aspecto de la historia y los diálogos de los personajes están bastante entretenidos, me han gustado muchos detallitos y lo cierto es que me he quedado con ganas de seguir la historia. Sigue con esas buenas ideas y trabaja mucho el dibujo, sobre todo practica el story-telling, cuenta historias en vez de hacer dibujos sueltos. Verás cómo mejoras rápidamente. Puede que dentro de un año o dos algún editor se anime a publicar un trabajo tuyo.

Vidente, que el nº4 tiene un hiper-reportaje sobre *Evangelion* que no es ni normal. Espero que te haya gustado. Por cierto, sabrás ya que Manga Video publicará la serie en España y norma el manga. ¡Para que te zurzan sin las muelarlrr! (**Art Brook's** dixit).



Dibujos originales de Javier Bonet Plaza

Anne M. Geishelharl Galan
-La Pecadora Universal
(Cambrils, Tarragona)

¡Ohayo! ¡Hola! ¡Ogenki desu-ka! Pues eso, aquí estoy otra vez, soy la fan nº1 de vuestra revista, es decir soy la pesada de Cambrils, Anne alias "Satsuki". Quiero daros las gracias por sacar mi carta en el MangaZone: *domo arigato*. Me hizo mucha ilusión ver mi carta en una revista tan guapa como la vuestra, no podéis imaginar lo feliz que me sentí cuando vi en la sección de correo mi carta ¡y era la primera! Por poco me eché a llorar. Me puse súper feliz, otra vez *domo arigato*. Otra cosa, siento que se te pegaran mis palabra ¡«Jorl»! Lo siento, pero como ya te dije, estas palabras se pegan la mar de bien, lo siento.

[...] Bueno, a lo que iba: os mando dos dibujos míos, uno de ellos es para Luis y el otro también, aunque el del Dragón lo hice expresamente para él. Para agradecerle que sacara mi carta, muchas gracias *('pos la elegí yo —JJ)**.

Espero que os gusten los dibujos ¿os gustan? Si sacáis uno de mis dibujos en la revista os lo agradecere de corazón. Me gustará ver mi dibujo en una revista tan guay y genial como la vuestra, ya que yo he mandado varios dibujos a concursos y nunca los han sacado ni les han gustado. ¿Acaso son feos? Contestadme «por fa». Y si alguna vez queréis hablar de IRC ya sabéis, podéis contar con SAT, en cuanto tenga mi ordenador os mandare un E-Mail, podéis contar con la pecadora de Cambrils. En IRC se pueden ver los nuevos capítulos de *Dragon Ball GT*, lo digo porque ya los miré e incluso se puede leer los nuevos cómics, pero yo no me enteré de nada (estaba en inglés) y no me enteré ni un pijo, ¡jorl! soy una pecadora de las praderass, o como diría Pepe Gáfez, qué mala suerrte, lo siento no lo puedo evitar, y tranquilos que de mí no recibiréis ninguna amenaza para J.J. ni nada, soy un «angelito».

Bueno, lo que iba a decir es que me parecéis unos chicos estupendos. Antes de acabar, guaperas del MangaZone, quisiera que me habláseis de la película y el manga de *Crying Freeman*, es mi peli favorita, del manga no sé mucho, ya que en este pueblo miserable casi nunca traen cómics. Bueno, ahora sí, en la tienda de Norma, pero ese que quiero no lo traen, además sólo voy una vez al mes para comprar el MangaZone. Sólo me puedo escapar un día al mes ya que estoy currando como una pecadora más del mundo humanoide, y hay que currar, buf. No quiero hablar de eso que me amargo, qué suerte que tenéis vosotros, tenéis vuestra revista, y no es tan duro como el trabajo de camarera (qué asco). Bueno, animémonos, que si no ésto será un infierno, «pues» ya se que vosotros váis con lo nuevo del manga, y que *Crying Freeman* es un poco viejo ya, pero quisiera saber algo más del cómic.

Una cosilla más, me interesaría saber algo de los ninjas y también quisiera saber más sobre los samurais, sus costumbres y leyendas del Japón o historias. ¿Se nota que me gusta todo sobre el país del sol naciente, verdad?

Unas preguntitas para tí, Luis, sólo es una curiosidad pero, ¿de dónde eres? ¿Qué edad tienes? Siento molestar con mis preguntitas.

Una cosa más: ¿os importa que os escriba de vez en cuando? Es que me gusta escribiros, siento mis faltas de ortografía, es que soy una grijandermor.

Pues eso es todo, os deseo mucha suerte y que sigáis como ahora, un abrazo de parte de la fan número uno del MangaZone, estoy viciada con vuestra revistarr.

PD: Hasta pronto.

PD: Por favor contestadme, ¿O.K.?

AAAHHHH HACED QUE PARE, ¿eh? ¿que ya ha terminado? ah, sí, estoooo... ejem, querida Anne Marie, ¿cómo estarrl, cagüen tus muelas? Antes de nada quiero decirte que siempre que podamos publicaremos tus cartas a condición de que no te pases la mitad de ellas agradeciéndonos que te hayamos publicado

*griñiieeec, envidia cochina

la anterior. Somos nosotros los que estamos agradecidos con los lectores que nos compran y encima nos escriben cartas como la tuya. *Domo arigato* a tí. En cuanto a los dibujos, me resisto a quedarme con ninguno porque no soy yo el que decide que salga tu carta, sino que eres tú cuando la envias la que quiere colaborar con nosotros y ayudarnos a hacer la revista mes a mes. Sin tu carta no hubiésemos terminado la sección de correo, se hubiera quedado... ¡¡un huecorl!! ¿Te das cuén? Así que los dibujos los colgaremos en la pared de la redacción para alegrarnos la vista. Sin embargo, aceptaría regalos personales de los lectores en forma de cheques nominales, Tamagotchis o juegos de PlayStation japoneses.

Crying Freeman es un manga que publicó Shogakkan en su línea Big Spirits, donde han aparecido series como *Maison Ikkoku* o *Yawara!* Con guión de **Kazuo Koike** y dibujos de **Ryoichi Ikegami**, fue uno de los primeros mangas publicados por Viz Comics en los USA, y más tarde siguió el mismo camino en España, donde se publicó una miniserie de 8 ejemplares. Este manga ha supuesto un éxito considerable en USA y en Europa (también se ha publicado en Francia e Italia) y aparte de la OVA que se puso a la venta en Japón a finales de los años 80 (publicada en Inglaterra por Manga Video), se realizó el año pasado en Estados Unidos un film de imagen real basado en el manga que captaba con acierto el espíritu de la obra original, protagonizado por el buenorro cachotas estrella de las artes marciales **Mark Dacascos**. Para no perdérselo, oiga. Supongo que si escribes una carta al departamento de números atrasados de Planeta Agostini (Apdo. 24341, 08080 Barcelona) o llamas al (93) 450 07 68 podrás conseguirlos (¿de verdad que no están en Norma?), y si quieres comprar la versión original, prueba en Hokusai, la librería japonesa de Barcelona. Supongo que no tardará en caer un Japón Japón dedicado a los ninjas, o una segunda parte de los samurais, así que paciencia y una cañarl.

¿Eh? ¿yo? bueno, yo nací en Vietnámek pero me desterraron por impuntual (llegué tarde a mi propio bautizo) porque estaba echando una partida al *Shinobi* y había llegado a la cuarta fase. Una vez en la Tierra pedí asilo político pero no me lo dieron por ser verde y raro. Total, que estoy de ilegal y si conseguí entrar fue porque al de inmigración le hizo gracia que me pareciese tanto «al malo ese de Bola de Drac». En cuanto a mi edad, te diré que nací en el año nueve y que entonces no había niños ni nada: jugaba yo solo. Para distraerme inventé la rueda, descubrí el fuego, la Game Boy y no sé qué más cosas.

Por favor, no nos hagas la jugarreta de dejarnos sin tus misivas pecadoras del poblado sideral de la galaxia. Nos cagaríamos en tus muelas varias veceeauarreuawwa!



Dibujos originales de A. M. Geiselhart





Dibujos originales de Yolanda Talens Furió

Yolanda Talens Furió (Valencia)

¡Hola!

Perdonad si nunca os he escrito, ya que no se me ocurría qué preguntas haceros, además esta vez he esperado hasta que pasaran el Salón del Cómic y los exámenes, los cuales acabé hace cinco días. Bueno, del Salón del Cómic quiero decir que me divertí mucho ya que me encontré con amigas que conocí en el Salón del Manga y compré bastantes cosas, entre las cuales están las cintas uno y dos de *Video Girl Ai* en versión japonesa subtituladas en francés (menos mal que estudiar cinco años de francés ha servido para algo) que son geniales, y los tomos seis y siete de *Candy* ya que se ve que el ocho y el nueve están agotados. Bueno voy a pasar a las preguntas. ¡Ah!, por cierto, felicitaros por la revista y por el precio, que considero correcto difiriendo en ésto con lo que dijo mi compañera y amiga Silvia Raga Fonfría **(fuimos juntas a clase).**

Bueno, éstas son mis preguntas y demandas:

1) Me gustaría que comentaseis algún CD (a ser posible el mejor) de *Macross* o *Macross Seven*.

2) ¿Existe algún CD single de la canción de *Dragon Ball GT* «Dan Dan»? Y de ser así ¿dónde podría conseguirlo?

3) Sigo con los CDs. ¿Es bueno el CD de *Please save my Earth*?

4) Os mando unas fotocopias de un manga que vi en el Shonen Jump que parecía muy interesante y quisiera saber cuál es el autor, cómo se llama el manga y cuántos volúmenes tiene.

Bueno, no quiero ser pesada (demasiado tarde), así que me despido. Si la carta o el dibujo aparece publicado no lo podré ver hasta agosto ya que me voy un mes a Inglaterra (allí celebraré my Birthday ^_^). Así sin más se despide una fan vuestra.

PD: Si sale mi dibujo, que sea un poco más grande que el anterior que casi no lo encontré, al lado de mi amiga.

Por fin, tras cientos de eones recibimos comunicación epistolar de su excelencia. La verdad es que tenemos dibujos tuyos por todas partes pero ni una línea, y nos sentíamos tristes y afligidos. Ciertamente la edición francesa en vídeo de *Video Girl Ai* está siendo la solución a los fans españoles que como tú se cagan en las muelas de Manga Films. Así que consideras correcto el precio de la revista, ¿eh?... pues quizá lo subamos 200 pts. más, ¿a que no os importa? Olvídate de eso de que los tomos de *Candy Candy* están agotados. Si tienen la misma demanda se reeditarán al mismo ritmo que los otros volúmenes de la colección. De la banda sonora de *Macross* ya hablamos en el nº11 de nuestra anterior etapa. Existe un disco recopilatorio muy recomendable llamado *Macross BGM Collection* (Victor VDR-1116) que por ¥3.000 te proporciona los principales temas de música de fondo de la serie y el film de *Macross*. Pero si lo que quieres es oír cantar a Lynn Minmei (**Mari Iijima**), o adquieres el divertido *Macross Miss D.J. Special* (Victor VDR-1117) o bien te suicidas económicamente haciéndote con el triple CD *Macross The Complete* (VICL-40031-33), una joya de ¥7.500 que contiene toda la música instrumental y vocal realizada para la serie y la película. Imprescindible si te gusta la música de *Macross*. En cuanto a *Macross 7*, es nuestra asignatura pendiente... no sé si podremos llegar a hacer algún comentario algún día... sniff (claro, eso sólo lo sé yo... pero no os lo digo, ¡jia, jua juo! —JJ). Según el *Kame Especial Dragon Ball GT* de los compañeros del Studio Inu existe el Cd single del film *Dragon Ball Saikyo he no michi* que incluye el tema *Dan Dan Kokoro Hikareteku* en su versión larga. El nº de serie es ZADL-1053 y puedes probar a pedirlo en Nikaku Animart. La verdad es que estamos muy verdes con respecto a la banda sonora de *Please save my earth* (*Boku no chikyu wo mamotte*). Y en cuanto a las fotocopias del manga que has enviado, su título es *Genki ya de* y es una adaptación al manga de una novela de **Mamoru Tsuchiya** llamada *Watashi no ijimerare nikki* publicado por la editorial Seikyusha. El guión adaptado para el tebeo es de **Ryuji Tsugihara** y el manga es de **Junji Yamamoto**. Si mis cálculos no fallan, el primer volumen ya está a la venta publicado por Shueisha. Lo cierto es que no es una serie excesivamente popular, se trata de una de las tantas comedias románticas que suelen pasar sin pena ni gloria por las páginas del Shonen Jump. Algo así como el MangaZone por las estanterías de las librerías. Y no te quejes si tu dibujo sale pequeño, que te hemos publicado muchos (es broma, guarda la UZI, mujer).

Luis Alís Ferrer
(y Sugoi Och"ko)

Apdo.de Correos 12319
46080 VALENCIA



"Pretendemos hacer un producto para toda la familia, así que hemos incorporado a La Patrulla J el personaje de Neko, el perro Klingon. Por cierto, se salva al final"

Igor Mortis, sobre el rodaje de los nuevos Relatos Salvajes del Taller de Animación

***

En la Hoja de Estilo de este número, personajes femeninos de juegos de lucha, o el divertido espectáculo de ver cómo me hundo en la miseria y el fango más absoluto. Sobres de correo con un taco de plastelina, cables, reloj despertador y pilas alcalinas a la dirección habitual de correo, gracias. Para recuperarme de esta ordalia, dedicaré la próxima hoja a expresiones faciales que he encontrado particularmente interesantes o encantadoras en diversos comics y películas. Servirán para enriquecer el arsenal de expresividad de nuestros personajes.

El Cajón Desastre, pues tal para cual, aunque pienso que es de lo más razonable. Al fin y al cabo, un aspirante a creador de historias siempre se beneficiará de un archivo de documentación visual... aunque parte de ella deba esconderla debajo del armario.

El Oeste no es que esté muy animado. Espero poder servir chicha más interesante en el próximo número, en el que hablaré de series de imagen real que recogen la tradición del fantástico de Hong Kong (*Guerreros de virtud*) y de películas que deberían haberse estrenado ya por aquí (como el film de Beavis y Butthead).

Y, finalmente, el regreso de los Relatos Salvajes... más o menos. De una forma u otra, pretendo demostrar que mi capacidad de hacer el ridículo siempre excederá las expectativas del más pusilánime de nuestros lectores. Jim Carrey, a nuestro lado, una nenaza, oiga.

En fin, que se nota que estoy terminando esto en vísperas de las vacaciones de agosto. ¡Yeah!

Juan Gómez Martín
totoro@ctv.es

TALLER DE ANIMACION

HOJAS DE ESTILO

LAS CHICAS SON GUERRERAS

Personajes de juegos de lucha (II)

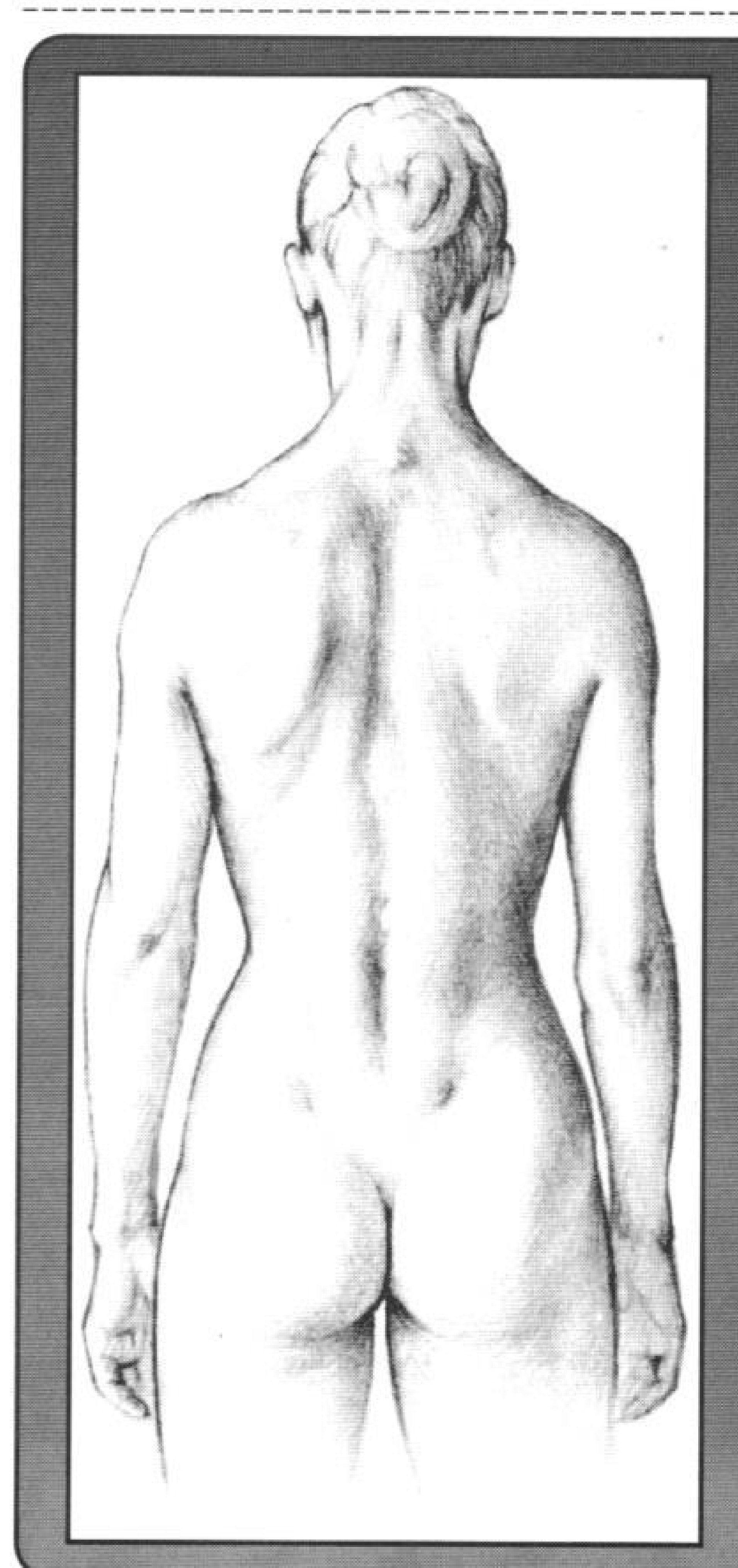
Las heroínas no sufren en silencio el problema de las hemorroides. Las heroínas son princesas, vecinitas, vampiresas, profesionales, competentes, y por lo general despampanantes.

Frente a las abundantes distorsiones del canon tradicional que priman en los personajes de juegos de lucha masculinos, irreales aunque estéticas, nos encontramos con que sus contrapartidas femeninas son de lo más razonables (dentro de la despampananteidad. Intentad repetirlo diez veces seguidas). Y además, sonríen.



Es que resulta extraño que toda esa experimentación de los diseñadores de personajes no se haya producido sobre las féminas del videojuego. Se reconoce el peligro que presenta, por ejemplo, el gigantismo tipo "gran angular" comentado en el número pasado al aplicarlo al cuerpo femenino, pero uno esperaría cierta valentía a la hora de afrontar la tarea... Bien, si uno tiene en cuenta la mercadotecnia inherente al género del videojuego, uno no lo esperaría. Se trata de contentar al público juvenil masculino, y con los consabidos recursos eróticos de turno.

De manera que los diseñadores no se juegan el sueldo con el parámetro de la deformación, y enfocan la creatividad hacia otros factores: la personalidad, el "back story", la expresividad de los rasgos corporales, el exotismo en el vestir... Y, últimamente, el retorno del busto saltarín (sí, es ESE videojuego del que hablo).



EL CANON DE LAS GUERRERAS

A la derecha tenemos una ilustración proveniente de un manual de dibujo anatómico del cuerpo humano. ¿En qué fijarse?

En el grosor de los hombros, en su relación con el ancho de la cadera, en la curva exterior de los muslos... En la delineación total.

Comparemos este canon con el físico extremo de una culturista ganadora del Olimpia: líneas aerodinámicas generales; gran curva exterior en los muslos; grosor de hombros que realzan la forma en V de la parte superior del cuerpo, superando con creces la anchura de los mismos a la de la cintura y cadera; sensación de dureza y sequedad (aunque no estamos viendo en la foto la definición estriada y recortada propia del momento de la competición); busto escaso debido a la escasez de grasa (el volumen del pecho femenino es tejido adiposo en buena parte, y las dietas bajas en grasa hacen que su tamaño disminuya. Varias culturistas y deportistas de fitness recurren a la cirugía estética para compensar este efecto.





Aunque esta Hoja de Estilo se refiere esencialmente al personaje de videojuegos, el asunto que trata también se refiere al Manga y Anime en general. La estética de la heroina luchadora ha impuesto a la protagonista endurecida, capaz de acometer grandes esfuerzos y sacrificios, no como alma en pena o sufridora de desgracias, sino como simple y pura mentalidad de deportista samurai sin traumas, o como deportista de élite a secas. Ya no es *Raqueta de oro* o *La panda de Julia*, sino más bien "Centro Blume de alto rendimiento deportivo". Cierto que en las adaptaciones al Manga o al Anime aún acabamos con la inevitable supeditación al macho salvador o la historia de amor de turno, pero, si observamos únicamente lo que se ve en el videojuego, la conclusión es que la heroina es un ser independiente, capaz, y desapasionadamente profesional. A esto se añade el que el diseño gráfico no sea tan descaradamente erótico como en otros géneros.

Puede que la razón de este enfoque esté en el hecho de que los videojuegos de lucha son distribuidos en Occidente, coincidiendo con una oleada de protagonistas femeninas heroicas y capaces en las salas de cine y las pantallas televisivas (La Contramaestre Ripley de *Alien* es el mejor ejemplo). Aparte, la propia lógica de los juegos precisa de unas oponentes duras y castigadoras. El relativo realismo inicial en el dibujo, algo a la occidentala, hace que el estilo Manga haya tardado en ingresar en el género. La combinación actual de músculos desorbitados a la americana pasados por la estilización romántica del Manga propios de los personajes masculinos no ha llegado a afectar a los femeninos.

De acuerdo en que hemos llegado a poder hacer una clasificación de personajes absolutamente típica del Manga y Anime, pero aun así el rasgo fundamental de la heroina luchadora es la belleza funcional, la independencia vital y una posición de igualdad y fuerza sin complejos.

¿Si repito esto muy a menudo lograré alguna mejora significativa en mis relaciones con el sexo femenino? No respondan todavía. Háganlo después de la publicidad.

HEROINAS TORIYAMA

Pienso que merece la pena reseñar en bloque aparte la contribución de Akira Toriyama a la heroina del juego de lucha. Por tres factores:

Primero, porque sólo mencionar al maestro debería producir un aumento exponencial de las ventas de este MangaZone.

Segundo, por la elección general de físico que ha hecho: la heroina está jamona (¡Aaawwgh, ya está, ya lo he dicho. Lanzad los dardos, atravesadme con la espada...). Especial atención a los muslos, cilíndricos y musculosos, pero no definidos.

Y tercero, por abanderar la mejor aportación japonesa a las heroinas (y heroinos) luchadoras: el exotismo de etnia y vestuario. Tanto en los productos Toriyama como en los de cualquier videojuego nos encontraremos con indios americanos, hindúes, chinos, españoles (msí, mbueno), japoneses, etc. Es un despliegue global de colorido e fisonomías de lo más satisfactorio, y es quizás el detalle que más se escapa a la atención de los aspirantes a mangakas occidentales



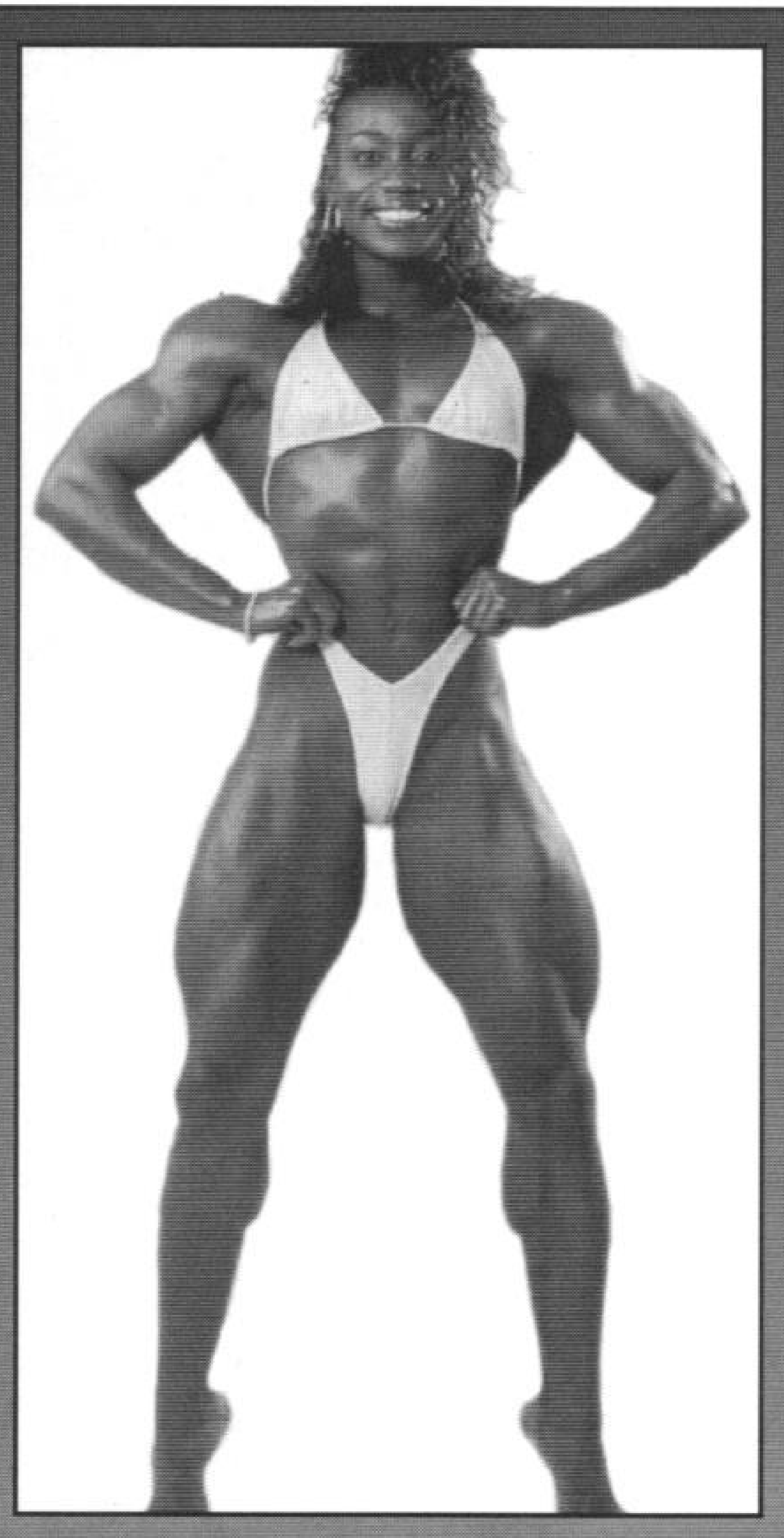


En algún lugar entre el extremo culturista y la neutralidad sedentaria se situan nuestras heroinas. Lo interesante de *Street Fighter* es que en este juego se han establecido probablemente las distinciones y estilizados más drásticos de casi todo el género, y además de manera pionera: los muslos de Chun-Li y la anchura de la cadera en contraste con la cintura de avispa y el volumen del pecho conforman una X arqueada general (ayudada por las hombreras del traje) y de cintura abrupta.

Cammy, sin embargo, presenta una silueta más suave y grácil, y el pecho menor combina para sugerir un físico más inspirado en el de una gimnasta de atletismo. El bloque abdominal, dado su grosor y definición, sí sería más propio de una culturista que de una practicante de las artes marciales.

Por completar, tal como en la Hoja de Estilo pasada, se advierte el énfasis en el tren inferior en función de las necesidades del arte marcial (recordemos aquellos físicos de Kick-Boxing, de tronco estrecho y muslos gruesos, que aparecían en el muestrario).

Insisto en el hecho de que Chun-





Li es, de momento, el único personaje que ha recibido una diferenciación claramente "de diseño estético", equiparable a lo más osado del diseño de personajes másculinos. El conjunto cadera-muslo, claramente diferente al de Cammy y al de muchos otros personajes no responde realmente a sus parámetros de lucha. ¿Por qué no vemos más de esto? ¿Por qué no se aplican en la imaginación los diseñadores? El mismo mundo real ofrece una enorme diversidad dentro de esta disposición de belleza y fuerza corporal.

Por último, mencionar cómo las sutilezas de diseño, al trasladarse al dibujo animado, suelen desaparecer. Ya no sólo en la ejecución de los cuerpos (el volumen pectoral de Chun-Li y Cammy en la película de *Street Fighter* es casi idéntico), sino en los matices del rostro, que las ilustración y la animación limitada de los videojuegos permitía solucionar mediante rayados no delimitados.

Y, por cierto, ¿por qué nunca se ven heroinas de raza negra?

VECINITAS
O Noa Azuma se va a la guerra. Muchachas chicarronas, simpáticas y más bien poco espectaculares. Más monas que guapas (¡Ay Dios!). Sonrisa siempre dispuesta y una agresividad divertida y bienhumorada.







De acuerdo: este último caso es más un híbrido entre una vecinita y una profesional agresiva. Lo distintivo es esa obvia gana de liarse a (deportivos) guantazos con su contrincante.

EXOTICAS
Se visten y peinan muuuuy raro, oiga. Y un tanto inexpresivas, pelín etéreas.

COMPETENTES
Cuanto más realista es el dibujo (o más cercano al estilo occidental), más típico es dibujar a las heroinas como personajes prácticos que exudan competencia y comodidad embutidas en su equipamiento de trabajo/combate.



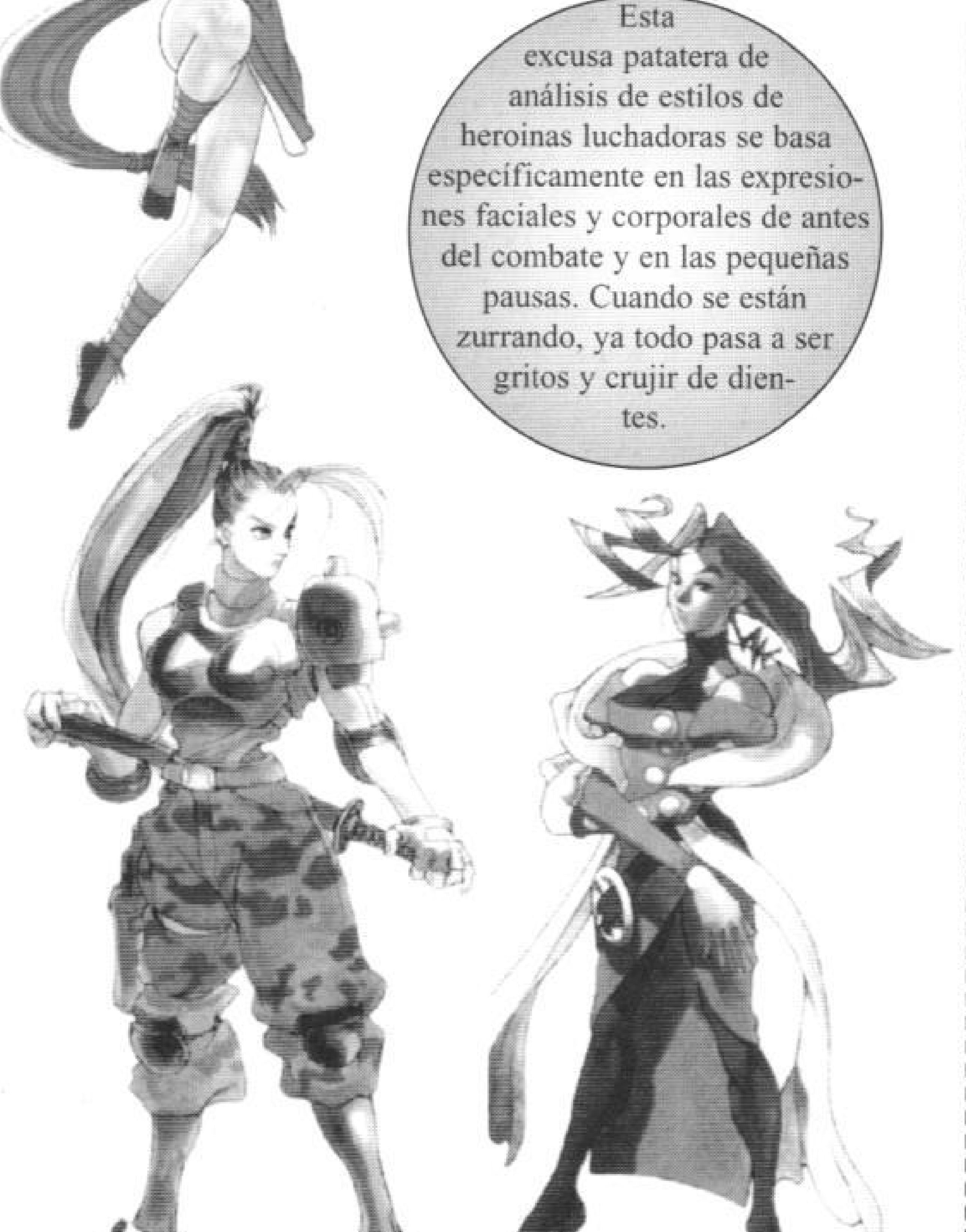
VAMPIRESAS
De un basto que descarrilan, neumáticas a más no poder, ropa que es un insulto al término en el diccionario, y rostros pérfidos e incitantes. No, no estoy hablando de la Reina de Inglaterra, sino de las chicas malas de los juegos de lucha. ¿Es que alguien en su sano juicio piensa que se puede combatir de esa guisa? ¡¡¡Sí, hay alguien así!!! Mirad abajo:
LOCOMIAS
(Sí, me acabo de inventar la definición. ¿Qué pasa?). Son algo así como las Vampire-Wanna-Be. También llamadas **SPICE GIRLS** (¡AHORA S'I QUE ME VAN A MATAAAAR!).



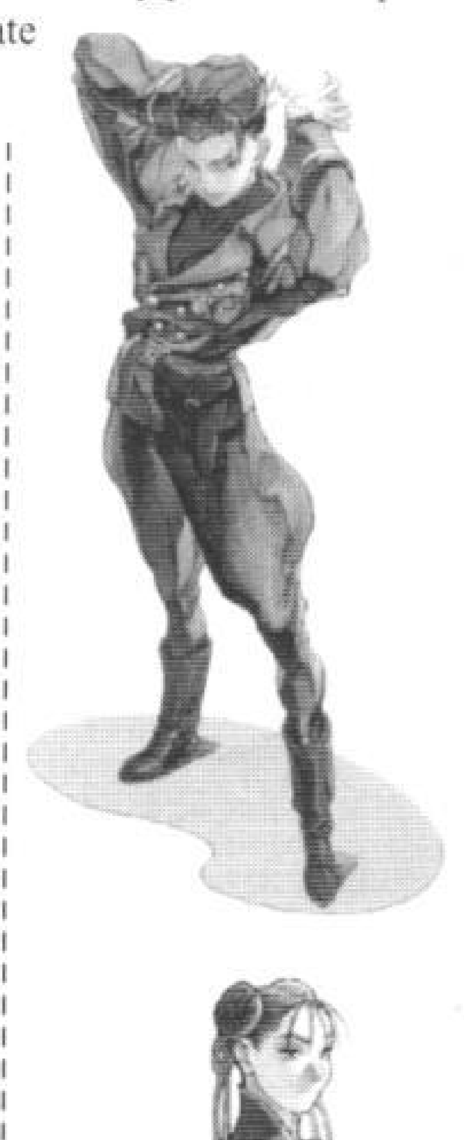
PROFESIONALES Y AGRESIVAS
Aunque parezca que la diferencia de vestuario entre estos dos ejemplares (agh, es como si estuviera hablando de caballos o algo así) es significativa, en realidad no lo es: ambos trajes se ciñen al cuerpo sugiriendo comodidad y practicidad, además de proporcionar un toque masculino y marcial a ambas féminas. El lenguaje corporal destila seguridad en ellas mismas, capacidad y agresiva voluntad de vencer, pero con una pasión ceñida estrictamente al arte marcial.

PROFESIONALES
Hacen el trabajo y punto. No hay pavoneo ni apasionamiento pre-combate





Esta excusa patatera de análisis de estilos de heroinas luchadoras se basa específicamente en las expresiones faciales y corporales de antes del combate y en las pequeñas pausas. Cuando se están zurrando, ya todo pasa a ser gritos y crujir de dientes.









¿Qué es lo más interesante de las mujeres gato, aparte de la obvia sensualidad y fiereza? Fácil: la expresión de intriga y curiosidad tan típica de los felinos cuando algo les llama la atención, esos ojos como platos.



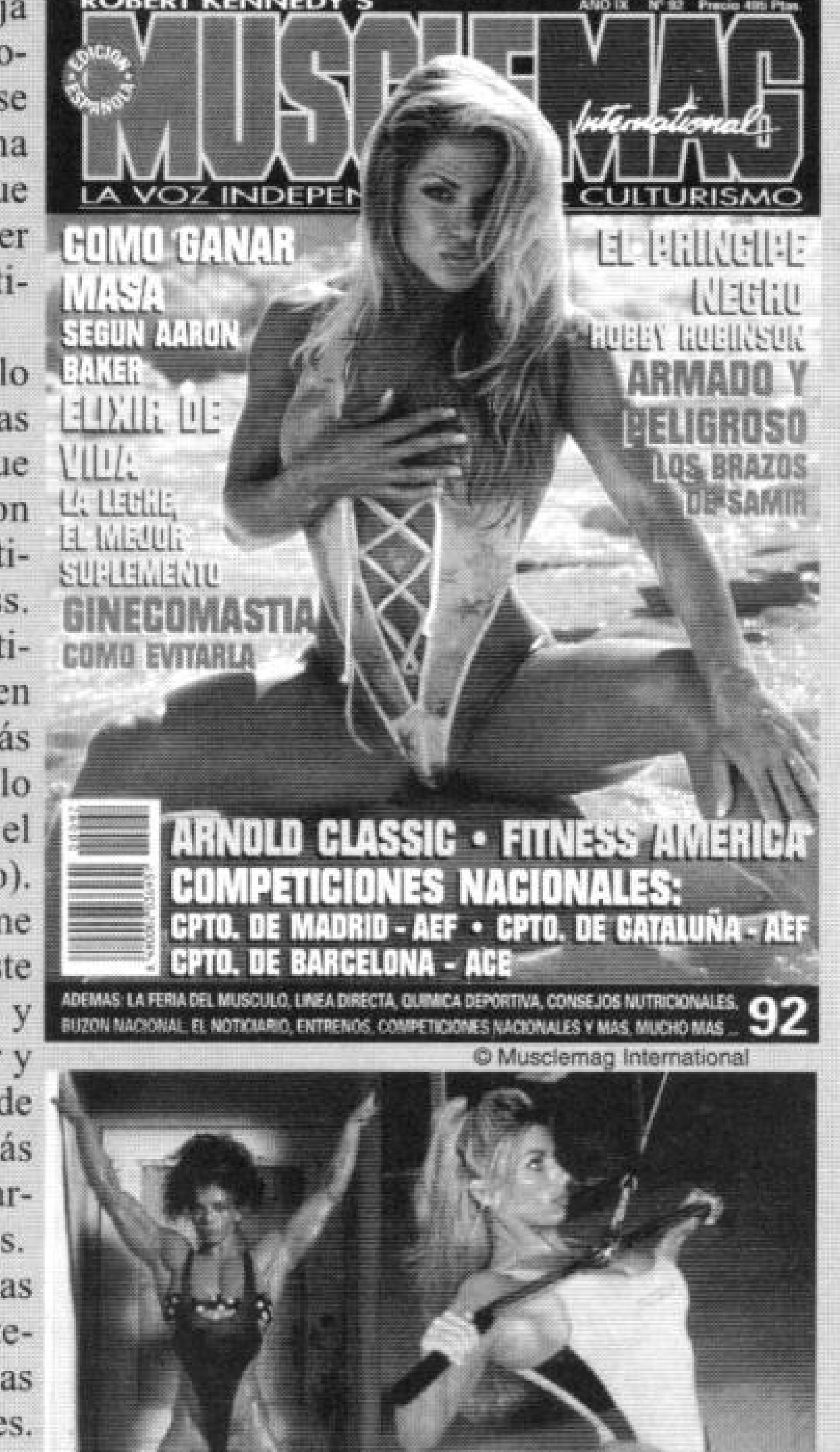


TALLER DE ANIMACION

CAJON DESASTRE

En correlación con la caótica Hoja de Estilo de este número, las recomendaciones del Cajón Desastre se centran en cómo montarse una colección de físicos corporales que sirvan de referencia para cualquier diseño de personaje heroico, erótico, efervescente, fistro y alcalino.

Empecemos por las cachas: lo mejor en este caso es espiar las revistas de culturismo hasta que aparezca el típico número con reportajes combinados de competiciones culturistas y de fitness. Especialmente importantes las últimas, pues las competidoras suelen presentar un nivel muscular más acorde con el gusto mayoritario (lo que no es excusa para despreciar el culturismo femenino puro y duro). Es importante señalar la enorme variedad de físicos que produce este deporte, desde lo más equilibrado y elegante hasta lo más espectacular y monstruoso. Cualquier ejemplar de estas revistas habría de dar de sí más que de sobra para ponerse en marcha y producir interesantes diseños.



© Musclemag International

Pero con eso cubriríamos apenas una sección del espectro. Evidentemente, otra fuente de material son las publicaciones sobre artes marciales. No es que atiendan mucho al aspecto físico de sus protagonistas, pero ayudan, y las explicaciones sobre cada sistema de lucha y sus posiciones proporciona ideas para la expresividad corporal de los personajes.

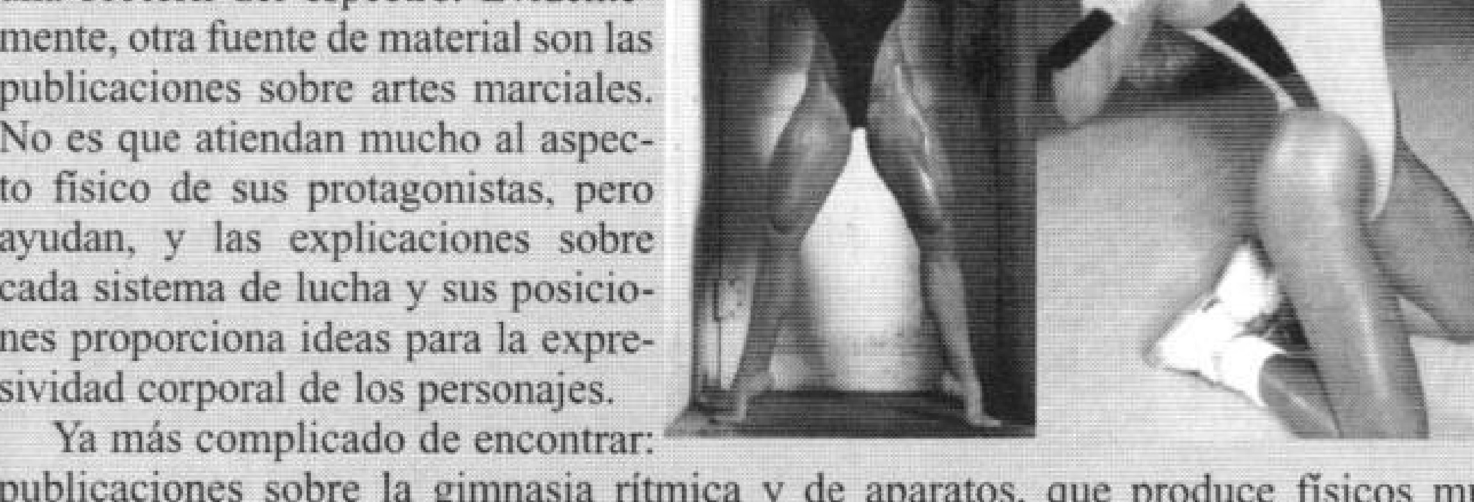
Ya más complicado de encontrar: publicaciones sobre la gimnasia rítmica y de aparatos, que produce físicos muy característicos. Lo más fácil sería estar al loro de cuando sueltan alguna competición en la tele y grabarla en vídeo.

Otros deportes a considerar: natación, alpinismo... Incluso, por tonto que parezca, también está la danza. Parecerá un modelo supérfluo, pero es el que se utilizó para personajes como el *Miracleman* de **Alan Moore** o los protagonistas de la película *Tron* de la **Disney**. Hay parámetros del físico de los bailarines perfectamente aprovechables, sobre todo de cara a los héroes andróginos y lánguidos típicos del género sobrenatural, épico y rolero de tintes Shojo.

Ahora voy a decir una cosa que pondrá a la mitad del público lector de la revista a armar sus lanzamisiles portátiles y apuntarlos contra mí. En fin: también hay que vigilar a la revista *Playboy*. De vez en cuando editan especiales sobre, diríamos, desnudos temáticos. Hace unos meses, precisamente, se trató de retratos de estrellas del mundo del fitness y el culturismo. En otra ocasión era una celebración del físico oriental.

Luego están los ilustradores y fotógrafos. Por ejemplo, los dedicados a la ciencia-ficción y la fantasía heróica. **Corben**, **Frazetta**... Existe un libro de la editorial **Paper Tiger** titulado *Bodies. Boris Vallejo, His Photographic Art*. Es un álbum de fotos de modelos posando en motivos típicos del género de espada y brujería, tal cual suelen ser las ilustraciones de **Vallejo** (francamente, le salen mejor las fotos que las ilustraciones). Este libro se puede encontrar en librerías españolas que vendan material de importación.

Para el aspecto étnico, nada mejor que acudir a las librerías de lance, o al típico VIPS, donde abundan los libros de ilustraciones a bajo precio. Es cuestión de recopilar guías turísticas, libros de geografía cultural... Buscar ejemplares que estén llenos de fotos de población indígena, trajes típicos, festejos, arquitectura, etc. Volviendo, de paso, a atraer el fuego de los lanzamisiles, he visto a menudo en VIPS Valencia un libro dedicado al retrato del desnudo de la mujer africana.



Insisto en que de la investigación se pueden obtener muchas sorpresas interesantes. Por ejemplo: parecía que un físico como el de un **Bison** o un **Zangief** de *Street Fighter* era del todo fantasía, ¿eh? Pues mirad a este peaso fistro diodenal de **Paul Dillet**.

Uh, oh. Detecto múltiples objetos aproximándose hacia mi posición. ¿Sirve de algo decir que siempre he sido partidario del matriarcado?

Gonzalo, sé mi maestro.

TALLER DE ANIMACION

AL OESTE DEL EDEN

En esta ocasión nos dedicamos a las pequeñs noticias y eventos que salpican el panorama occidental (y un poquito del oriental también). Festivales, noticias, movimientos de la industria... de todo un poco

FESTIVALES

Anima Mundi 97, Brasil. La quinta edición del único festival de cine de animación de toda América del sur tendrá lugar entre el 8 y el 17 de agosto. Se celebrarán conferencias, talleres y restrospectivas, así como exhibiciones de material cinematográfico y televisivo. Entre los invitados están **David Sproxton**, de **Aardman Animations**, **Caroline Leaf** y otros, y talentos autóctonos como **Luiz Briquet**. La página Web de Anima Mundi está en http://www.animamundi.com.br.

Cinanima 97, Portugal. Cinanima `97 tendrá lugar en Espinho entre el 11 y el 16 de Noviembre. El plazo de presentación de trabajos para el festivaltermina el 15 de agosto.

Festival Internacional de Comics y Animación Dong-A Lg, Korea 97. El tema de este año es "Nueva generación, nueva tendencia". El evento se celebra en Seul entre el 27 de septiembre y el 5 de octubre. Habrán competiciones, galerías, mercadillos, concursos de dibujo y canciones, charlas con los artistas y un show sobre maquillaje. http://www.donga.com!

Mendrisio Cartoon, Switzerland. La tercera edición del Festival Suizo del Cine Animado Internacional ocurrirá entre el 24 y el 28 de noviembre. Las actividades incluirán concursos de películas y cortos, trabajos estudiantiles, animación 3D, exhibiciones, conferencias, talleres, galerías y demás. La pasada edición atrajo a más de seis mil espectadores y 230 películas.

Conferencia de la Sociedad de Estudios de la Animación (SAS). Se celebrará en Utrecht (Holanda) entre el 8 y el 12 de octubre. Los temas serán: la influencia del film animado europeo, y el film animado y los nuevos medios.

Clermont-Ferrand 98. El festival de cortometrajes presentará en Francia, entre el 23 y el 31 de enero, el vigésimo aniversario del evento. http://shortfilm.gdebussac.fr or email festival@gdebussac.fr

Hiroshima 98. El festival del cine de animación internacional, que se celebra cada dos años, ha establecido el intervalo entre el 20 y el 24 de agosto para su próxima ocurrencia.

El Festival del Film Animado de Bruselas ocurrirá entre el 17 de febrero y el 1 de marzo. El plazo de entrega de materiales para exhibición concluye el 1 de noviembre.

PARIDAS



El programa de coleccionistas de sellos ("stampers") del **Servicio Postal USA**, empeñado en captar las babas de los más tiernos infantes, ha incorporado a **Bugs Bunny**, el primer personaje de animación figurante en un sello estadounidense. Los críos pueden convertirse en "stampers" (parece una película de Wes Craven) llamando al 1-888-STAMP-FUN. Bugs ha figurado hace poco en una maratón de 48 horas de la **Cartoon Network**, que incluye la exclusiva de un corto de 1991, nunca emitido: *Blooper Bunny*.

La **Unión Europea** ha lanzado una llamada a los animadores europeos para que creen cortometrajes que promuevan la nueva moneda única europea, el **Euro**, a fin de que no nos entre el miedo a los europeitos de que le crezcan dientes y nos devore vivos. Socorro.

Resulta que un personaje de *La leyenda de Mulan*, la película de la **Disney** prevista para el verano del 98, se llama **Ping**. Que es el nombre de una línea de bastones de golf de **Karsten Manufacturing, Co.**, registrada en 1959. Así que la Disney va a tener que eliminar toda la línea de merchandising que ya tenía prevista, así como indemnizar por daños y perjuicios a la empresa de material deportivo. Es la Ley de los Angeles.

SOFTWARE

Animation:Master Version 5. El software de animación tridimensional orientado hacia el animador tradicional alcanza en su versión 5 importantes



Según reseña el diario **El País**, la empresa de animación **Cartoon Productions**, situada en Valencia, llevará al gato Pumby a las pantallas televisivas en una serie de veintiseis episodios. **Pumby** es un personaje de tebeo que fue muy popular en los cincuenta, apareciendo en publicaciones tales como Jaimito. Su creador, el valenciano **José Sanchís**, es ya un clásico de este mundillo, y ha sido galardonado recientemente en el **Salón del Cómic de Barcelona**.



Puede que la mayoría de vosotros no haya visto un Pumby en su vida, pero apuesto a que más de uno recuerda la adaptación al cómic que hizo Sanchís de la película de imagen real exhibida en España como *Mazinger Z, el robot de las estrellas*. Poquitito de Tanium Rojo, por favor...

mejoras en rendimiento y comodidad de uso. Esta madura aplicación, pionera en los primeros tiempos de la plataforma Amiga, y disponible en la actualidad para PC, Macintosh y DEC Alpha, se caracteriza por realizar el modelado y la animación mediante el uso exclusivo de splines reales (no como aproximaciones en modelado que internamente se procesan tras un facetado). Esto proporciona la posibilidad de definir objetos orgánicos complejos con un mínimo de datos, así como el de evitar fácilmente la aparición de juntas visibles en las zonas de unión de miembros destinados a cinética inversa. Además de todas las características habituales de un paquete de animación 3D de alta gama, añade en esta nueva versión un sistema de acabado híbrido que selecciona el algoritmo necesario pixel a pixel (los pertenecientes a un reflejo o una sombra de la escena se harían mediante Seguimiento de rayos, los que no mediante mapeo de Phong, etc.). La velocidad de acabado ha mejorado en un 300% y la calidad de la imagen ha aumentado por un factor de 32. También se ha racionalizado Todo esto por unos impresionantemente mínimos 199 dólares.

Culminó por fin la fusión entre **MetaTools** y **Fractal Design**, dando lugar a la formación de **MetaCreations**, empresa en cuyo portafolio de productos se incluyen algunos de los programas de grafismo más potentes y resultones, a la vez que con el peor interfaz de este planeta (es decir, los **Kay's Power Tools**, **Bryce**, **Convolver**, **Soap**, **Goo**, el imprescindible **Painter**, el pasable **Detailer** y otros). Teniendo en cuenta que cada una de las empresas originales absorbió a otras previamente, MetaCreations resulta tener en su poder cinco tecnologías diferentes para animación 3D: **Ray Dream Studio** (el original, potente y barato paquete de modelado y animación, ahora en su versión 5), **Infini-D** (popular aplicación 3D originaria del mundo Mac, que ha pasado a la versión 4.0), **Bryce** (de momento en su versión 2, el mejor programa generador de paisajes 3D para ordenadores personales), **Detailer** (un mini-Painter adaptado al dibujo de texturas sobre objetos 3D directamente en perspectiva, no muy allá que digamos). La quinta tecnología, para la cual aún no hay producto, es la de un algoritmo que varía la complejidad de las mallas de polígonos en función de la distancia a la cámara virtual y en tiempo de ejecución, y que promete permitir fotorrealismo en tiempo real sin requerir gran potencia de cálculo. Dada la historia de ambas compañías, es probable que en un par de años veamos aparecer una "killer application" del 3D con edición de texturas y previsualización en tiempo real sin necesidad de tarjeta aceleradora 3D, a precio barato. Y con un interfaz horroroso, por supuesto.

VARIOS

El maestro ruso de la animación **Alexander Petrov** está trabajando en Montreal en un film animado de 20 minutos en formato **70 mm. IMAX**, a través de **Pascal Blais Productions**. Esta coproducción ruso-japonesa-canadiense (el 95% del capital es de inversores privados canadienses, el resto de la **NHK**) es una adaptación de *El viejo y el mar* de **Ernest Hemingway**. Petrov emplea una técnica especial de pintura sobre cristal, y está trabajando con una mesa de animación multiplano especial para el formato 70 mm., que dispone de seis planos de cristal, un sistema de control de movimiento y una grabadora digital para previsualización. Es la primera mesa de animación construida para IMAX. La fecha de salida a la venta del producto coincidirá con el 100 cumpleaños del artista.

MTV Europa ha lanzado un concurso de Storyboards, en el que los ganadores recibiran financiación para llevar a cabo su proyecto así como premios en dinero adicionales. MTV desea impulsar la creación de cortos del tipo "llamada a la acción" dirigidos hacia la juventud, a fin de alertarlos y aleccionarlos sobre materias como el SIDA, el racismo, los prejuicios, los derechos humanos, la participación política activa, el medio ambiente y demás. Los films resultantes de la competición se incorporarán a la campaña "Libera tu mente" de la cadena. Para más información, contactad con Peter Dougherty o Anna Chacko, Creative & On-Air Department, MTV Europe.

La compañía canadiense **Nelvana** y la alemana **Trickcompany**, tras la fructífera colaboración en la serie animada *Pippi Calzaslargas*, han acordado producir versiones cinematográficas de *Babar* y, agárrate, *Barbarella*. Sí, la misma Barbarella del 68 con **Jane Fonda** de protagonista, ahora en dibujo animado.

Disney TV busca candidatos para su nuevo "Taller de directores de animación", en el que pretenden formar directores de "timing". Se seleccionarán hasta diez animadores para puestos asalariados de diez meses de duración. Simplemente, ocurre que con el volumen de producción que la división televisiva de la Disney está acometiendo, empiezan a notar la escasez de personal cualificado en los peldaños medios/superiores de la jerarquía de producción. Espíritus valerosos, llamar al (818) 754-7261.

La compañía italiana **Mondo TV** y la francesa **Carrere Group** coproducen una serie de veintiseis episodios basada en *La bella durmiente* de **Perrault**.

DIC ha adquirido los derechos de producción y licencias comerciales internacionales de **Archie Comics**. Los personajes de la editorial, Archie, Verónica y Betty regresarán a las pantallas en *The Archie Mysteries*. Una anterior versión animada corrió a cargo de **Filmation**, y fue exhibida en la televisión española.

PRODUCCIONES TELEVISIVAS USA

Repasemos lo que se exhibe o prepara en la TV estadounidense:

Fox Broadcasting:
Steven Spielberg's Igor ("Hombre, muchacho, qué calladito te lo tenías"), la primera producción animada de la **Dreamworks Television**. *Home to Rent*, coproducción de **ProSieben**, **Gaumont Multimedia**, **France 3** y el **Channel 4** inglés. *The Adventures of Sam & Max: Freelance Police*, de **Nelvana**. *Silver Surfer*, que reemplaza a los *X-Men*, es la primera serie coproducida entre **Marvel** y **Saban**. *Umptee-3 TV*, serie educativa basada en la idea de una cadena pirata de TV infantil, producida por **Norman Lear** y el antes animador de Disney **Jim George**. *Calamity Jane*, serie de acción y aventuras en el oeste americano

American Broadcasting Company
Pepper Ann, serie con una precoz preadolescente como protagonista, y *Recess*, sobre un estudiante de quinto grado. *101 Dalmatians*, producida por **Jumbo Pictures**, una empresa del grupo **Disney**.

Children's Television Workshop (CTW), la creadora de los *Teleñecos* y el *Barrio Sésamo*, prepara los siguientes productos: *Problem # 13*, escrita por **Nick Hollander** (*Tiny Toons*, *Animaniacs*) y basada en un concepto de **Eric Weiner**. Será una serie de aventuras enfocadas hacia la enseñanza de las matemáticas aplicadas a la vida cotidiana. Otros productos con énfasis didáctico son *Dragon Tales*, para preescolares, y otro show aún por concretar, dedicado a animar a los chavales a dibujar comics.

TALLER DE ANIMACION

RELATOS SALVAJES

Los planes de producción de los **Relatos Salvajes del Taller de Animación** van viento en popa, según nos confirmó **Igor Mortis**, que timonea la primera de las producciones de la nueva época de la **MangaZone Corp**.

La Implausible Patrulla-J, basada en los conocidos personajes de la **Maribel Comics Group**, ha comenzado a rodarse en exteriores. Mortis nos recibió en su trailer junto al silo de misiles abandonado que ha sido habilitado para rodar algunas de las escenas más emocionantes del film.

"Va a ser una caña que te cagas" afirmó el primerizo director, que no parece estar abrumado ni un ápice ante la envergadura del proyecto.

A pesar del secreto que envuelve a la producción, se ha podido confirmar en el casting a **Javier "JavHunter" Martínez** como el **Profesor J**; **Juan Gómez** como **Juagneto, el Amo del Juagnetismo** (Gómez, auténtico actor-fetiche de la productora, a quien ya vimos en la serie *SeaQuestr* o en *JuanMan, The Movie*); **Luis Alís** como **Gambita**; **Eva Martínez** como **Horroro/Atormenta**; **Carlos "DarkMind"** como **TosFerine**; **Rosa María Carmona** como **Frénix Oscura**; **Gonzalo B. Tello** como **Cocoloso, el hombre de acero orgónico**... En suma, un auténtico plantel de estrellas.

Vicente Penadés, supervisor de FX de la **Industrial Light & Gómez**, vigila en el plató el brazo robótico que sostiene la cámara de control de movimiento empleada para una de las tomas. Mientras limpia los restos de sangre del objetivo, relata con cansancio las dificultades que implica el uso de tecnología punta en las supermillonarias producciones de hoy día. "La gente quiere más espectacularidad, y los productores quieren costes más bajos. Y no todo se puede arreglar a golpe de **Lolicon Graphics**. En esta escena tenemos que simular con todo realismo la caída de TosFerine desde un decimo octavo piso, y no podemos engañar cortando antes del tortazo o tapando el ras del suelo". "DarkMind", retiradas las vísceras del especialista, ensaya su monólogo mientras le aplican el maquillaje que simulará la caja torácica de Arreglantium saliéndosele de las tripas.

Igor Mortis agradece la confianza que MangaZone Corp. le ha otorgado. "He recibido buenos consejos del Amo. Tenemos frecuentes conversaciones. Cosas como el darme una oportunidad, o el proporcionarme la cuerda con la que...". Pero nos ha de dejar, pues la cámara computerizada **FistroFlex** ha vuelto a enloquecer e intenta ensartar a uno de los extras. En el próximo informe de producción hablaremos de los maravillosos efectos especiales de *J-Men*.





NEON GENESIS EVANGELION



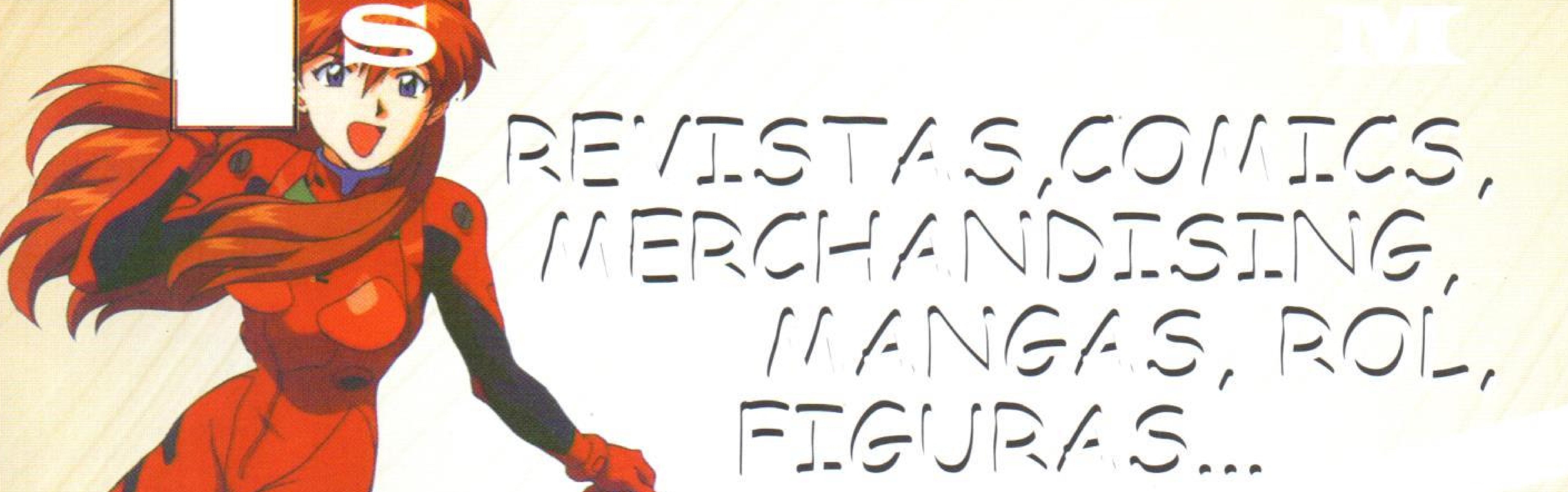


Como estaba previsto, el 25 de Julio derrotamos a los extraterrestres con un virus y los cazas que nos quedaban... ah, no, perdón. Eso fue el día 4. El día 25 aparecieron las dos ediciones españolas de *Neon Genesis Evangelion*, el manga (ver sección Pasen y Lean) y el anime, que es lo que nos ocupa en este caso.

No me andaré por las ramas. La edición española del último anime de Gainax es excelente en todos sus sentidos. Da gusto ver que, al menos para las ocasiones especiales, sabemos hacer bien las cosas. Absolutamente todo está redondo en esta edición en vídeo. El diseño de la carátula está realizado con sumo gusto y respeta al máximo la edición japonesa; el siempre bienvenido sonido estéreo con el que sale esta cinta a la venta hace que apreciemos la calidad técnica de esta edición en la que la música se oye en todo su esplendor (se acabaron los tiempos de *Urotsukidoji*); la inclusión sin ningún tipo de modificación de los créditos de opening y ending en cada episodio dignifica mucho (muchísimo) el producto. Y por si fuera poco, no son 2 episodios por cinta (como en las ediciones americana y nipona) sino 3, al asequible (creo yo) precio de 1.995 pts. Por si fuera poco, las voces asignadas a los personajes son un completo acierto en un 90% de los casos y los dobladores hacen un trabajo de quitarse el sombrero.

Pegas hay muy pocas, casi que no valdría la pena comentarlas, pero debo ser lo más estricto posible, para eso me ¿pagan? ¿pegan? bueno, eso. Hay un par de errores de traducción que no eran necesarios (unidades «*EVAN*», campo «*Anti Tanque*» en lugar de Absolute Terror) y el doblaje de Shinji Ikari, uno de los personajes más importantes (y al que la fabulosa **Megumi Ogata** pone la voz en la versión japonesa) tiene un doblador que hace un trabajo correcto pero que no ha sabido alcanzar las cotas de dramatismo necesario en la escena en la que Shinji se niega a pilotar el EVA-01. Sin embargo, son «errores» tan insignificantes que estoy tentado de poner un 10 a esta edición y considerarla como el mejor lanzamiento que ha realizado Manga Films hasta la fecha. Compradla, por favor, que las ventas acompañen y podamos ver la serie completa y después los dos largometrajes. Es nuestra oportunidad de ver uno de los mejores animes jamás realizados.

Luis Alís Ferrer





Kido Senki Gundam Dai 08 MS Shotai

Aunque no se trate de ninguna novedad (el primer episodio apareció en Enero de 1996), la OVA *Kidou Senki Gundam Dai 08 MS Shotai*, o según su titulo inglés oficial, *Mobile Suit Gundam The 08th MS Team* es una OVA que sigue publicándose en la actualidad, pues cuenta con 13 episodios de duración. El último episodio a la venta es el 5, con el 6 a punto de aparecer en este mes de Agosto. Es decir, aún falta bastante para que termine, y hemos querido que hayan suficientes episodios a la venta para poder hacer un comentario mínimamente completo. En primer lugar hay que puntualizar que las dos anteriores entregas animadas, tanto *G Gundam* y *Gundam Wing* como *Gundam X* son aventuras o historias que no se incluyen en la cronología oficial de Gundam en la que todos los otros animes se encuentran emplazados. *G*, *W* y *X* eran lo que se conoce en la industria como gaiden: literalmente, historia externa o exterior, lo que en español de la España de aquí se suele llamar historia alternativa.

Gundam Dai 08 MS Shotai se sitúa cronológicamente en el año Universal Century (UC) 0079, en la época de la Guerra de Un Año. Tras la destrucción de la potencia militar de la Federación terrestre y la conquista de la mitad de la superficie de la Tierra por parte de Zeon, la colonia espacial que se declaró independiente del gobierno terrestre, la Federación ha conseguido por fin equipararse tecnológicamente con Zeon y reconstruye sus fuerzas para un contraataque. Nueve meses después del comienzo de la guerra con Zeon, la Federación ha enviado sus primeros modelos de mobile suit a combatir a las selvas del sudeste asiático, y es allí donde un joven oficial de las fuerzas de la Federación vive una peculiar aventura cuando se ve forzado a cooperar con Aina Saharin, una piloto de Zeon, cuando ambos quedan aislados a la deriva en el espacio. Una vez en la Tierra, Shiro toma el mando del Escuadron 08 MS Team de la Federación, sólo para volver a encontrarse con la hermosa piloto de Zeon a las primeras de cambio...

Probablemente esta relación sea, por encima de otros aspectos, una de las mejores y más prometedoras bazas de esta OVA. La animación en general no está a la altura de *Gundam 0083* (la anterior OVA de Gundam), a pesar de que hay momentos ciertamente brillantes, como la animación del opening, que goza de una calidad increíble y de escenas realmente espectaculares, como un grupo de mobile suits lanzándose desde un avión en paracaídas. Sin embargo un aspecto que flaqueaba bastante en *0083*, la credibilidad y atractivo de los personajes, promete mucho más en esta nueva *Gundam Dai 08 MS Shotai*. La relación entre Shiro, de la Federación y Aina, de Zeon, puede resultar en una relación al más puro estilo Shakesperiano de Romeo y Julieta. El plantel de personajes secundarios es muy divertido y original; por otra parte los temas vocales como la música de fondo de esta nueva entrega son excelentes, conformando una de las mejores bandas sonoras que ha tenido una serie de Gundam en los últimos años. Uno de los aspectos más prometedores y positivos de esta OVA es la presencia de **Hajime Katoki** y **Kunio Okawara** en los diseños mecánicos, los dos mejores diseñadores de mecha en la actualidad (con permiso de **Ikuto Yamashita**), que acompañan en el staff al director **Takego Kanda** y al diseñador de personajes **Riko Kawamoto**.

En cuanto a los aspectos negativos, hemos de destacar que después de la serie de televisión *Victory Gundam* estrenada a mediados de 1993, *Gundam Dai 08 MS Shotai* es el primer anime de Gundam en que vuelve a integrarse en la cronología oficial del Universal Century. Este es un aspecto que ha sido agradecido por los fans más veteranos, que sentían que el espíritu de la



serie estaba corrompiéndose con tanta fantasía y desenfreno diseñístico (en *G Gundam* aparecen robots completamente impensables para un anime «serio» de Gundam). No en vano se dice que los fans de la saga Gundam son los que más defienden y aprecian la continuidad de los acontecimientos y el seguimiento de una cronología (con permiso de los trekkers y trekkies).

Pero lo cierto es que no sólo la continuidad de *Gundam Dai 08 MS Shotai* no asegura una buena OVA sino que además el hecho de que se haya escogido el formato OVA asegura una comparación inevitable con la ya mencionada *Gundam 0083*, uno de los mejores animes de Gundam hasta la fecha, comparación en la que ésta OVA pierde irremisiblemente. De hecho la continuidad y la concordancia de fechas con los calendarios oficiales del universo Gundam tiene errores e incongruencias. Por si fuera poco cada grupo de MS tiene tres Gundams distintos y exclusivos, lo cual cambia ligeramente la idea del Gundam como el Mobile Suit de combate definitivo, máxime si en el primer episodio de esta nueva entrega el patán de Shiro pierde irremisiblemente contra un vulgar y mísero Zaku. Esta proliferación de prototipos tiene una explicación bastante sencilla: Bandai necesita vender juguetes. El situar las entregas anteriores *G*, *W* y *X* en un universo alternativo y demás zarandajas era una maniobra para poder introducir una media de más de 25 modelos nuevos de Gundam en cada entrega. Esta política suele interferir con la coherencia y continuidad de los hechos en el universo Gundam.

En definitiva, el balance no es negativo pero hay demasiadas lagunas técnicas y de guión como para considerar *Gundam Dai 08 MS Shotai* como uno de los grandes de Gundam. De todos modos, aún no se ha puesto a la venta ni la mitad de la serie. Ya veremos cómo termina la cosa y esperemos que los puntos de acierto lleven este anime a buen término.

Luis Alís Ferrer



Battle Athletes

AIC y Pioneer son uno de los matrimonios mejor avenidos en el mundo del anime videográfico, y demuestran una vez más su dominio con una nueva y espectacular OVA de 6 episodios de duración: *Battle Athletes Dai Undo Kai* (*"La gran reunión deportiva de los atletas de batalla"*, más o menos). Utilizando como preludio el videojuego para Sega Saturn del mismo título producido por la propia AIC y el grupo de programación iPC, esta OVA cuenta la historia de un gran evento deportivo espacial que se celebra en un futuro bastante lejano. Los participantes son humanos y otros bichos espaciales entrenados hasta el límite para poder realizar las más increíbles proezas atléticas. La protagonista de esta OVA es la japonesa de 16 años Akari Kanzaki. En el juego de Saturn manejábamos a Akari y debíamos competir con otros muchos atletas para ganar las finales de la Tierra y clasificarnos para el campeonato (se supone que te has acabado el juego y para seguir la historia te compras la OVA, ¡toma ya maniobra comercial!).

El interés de Akari por competir en el Dai Undo Kai viene motivado por la influencia de su madre, que en el pasado fue Cosmo Beauty, uno de los mayores honores que recibían las atletas de la United System Sports Academy. En este apasionante encuentro deportivo interplanetario Akari conocerá a un plantel de personajes secundarios ciertamente atractivo: sus dos compañeras de habitación son Kris Kristofer, de una colonia naturista de la Luna (no es que vayan desnudos sino que dan más importancia a la naturaleza que a la civilización), y Anne Respighi, una chica muy tímida pero que oculta algunos impensables secretos. También está por allí Tanya Natdhipytadd, su sincera amiga africana desde que estudiaban juntas en la academia. Uno de los aspectos más interesantes de esta OVA será su relación con todos ellos y, junto con las escenas deportivas, formarán el nudo en el que se desarrolla este anime.

El staff de esta OVA es prácticamente el mismo que realizó la famosísima OVA *Tenchi Muyo! Ryo-Ohki*. El autor es **Kouju Hayashi**, el director es **Kazuko Ozawa** y el fabuloso diseño de personajes es de **Ryuichi Makino**. El diseño tan futurista de esta serie es uno de los aspectos más logrados, gracias sobre todo al apartado del diseño visual, que ha corrido a cargo de **Kouji Watanabe**. La calidad de la animación es altísima y es la guinda al pastel que supone esta prometedora OVA, cuyo primer episodio, *Chronicle Beginning* apareció el pasado día 25 de Mayo, y cuenta con una duración de 45 minutos al precio de ¥6.600.

Luis Alís Ferrer


Era un poco fuerte para la portada,
pero no os podíamos dejar sin él.
Special Thanks To: **Luis Miguel Díaz Vera**
DÍAZ 97